SAVAGE WORLDS FAN!

ЧЁРНАЯ РОГОВЩИНА

КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года
маркируется знаком «16+»

ЧЕРНАЯ РОГОВЩИНА

книга региона

Автор: Василий Тишин (https://vk.com/id224799048)

Оформление: Максим Вайгель

Обложка: Елена Вайгель

Книга предназначена для игры по фанатским правилам мира Красной Земли (т.н. «редакция 1,5"). Все иллюстрации получены из открытых интернет-источников.

Данный продукт сделан под игровую систему «Дневник Авантюриста» (2-я редакция) согласно фан-лицензии Pinnacle Entertainment Group, и не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

Содержание

От редакции: слово автора ... 3

Что есть край Алтайский ... 4

Сердце Роговщины ... 4

Иные места и локации Кузнецка ... 6

По горам, по равнинам ... 11

Люди и лица ... 17

Армия Рогова ... 20

Чудеса земли Алтайской ... 29

Сверхъестественные существа ... 36

Внутренние враги Роговщины ... 44

Приключение «Конь привередливый» ... 46

Приключение «Расстрелять при попытке к бегству» ... 53

Приключение «Проклятие Завалёнки» ... 59

Карта Роговщины ... 63

Приложение 1: история Роговского повстанчества ... 64

Приложение 2: сказ о Владетеле, хозяине гор и лесов Алтайских ... 68

Приложение 3: сказ о Глабрезу ... 68

Слово редактора:

Дорогие друзья!

Спасибо, что скачали эту книгу. Надеемся, что она вам понравится.

Данный документ является книгой региона, расположенного в центре Алтайского Края, и получившего наименование Чёрная Роговщина.

Сей труд является «творчесием переосмыслением» явления «роговщины» в мире Красной Земли. Автор стремился показать алтайское повстанчество с точки зрения этого самого повстанчества, оттого здесь, по сравнению с оригинальным каноном игрового мира, многие явления и казусы, сопровождавшие действия повстанцев, сильно смягчены, да и мастерские персонажи показаны более адекватными. Вместе с тем редактор взял на себя смелость в плане «сглаживания острых углов», попытавшись, насколько возможно, вписать труд автора в канву игрового мира. Мы постарались сделать книгу данного региона достаточно играбельной как для сторонников «каноничного» взгляда на Роговщину, так и для тех, кто придерживается иных взглядов на вольное повстанчество Алтая. Насколько хорошо это получилось - судить вам, дорогие игроки!

Данный игровой модуль был адаптирован под фан-редакцию (т.н. «редакция 1,5») Красной Земли. Книгу фан-редакции можно найти в документах группы ВКонтакте: https://vk.com/redlandsfan . Впрочем, при желании ведущий может использовать эту книгу и для первой официальной редакции Красной Земли» от ТТ «ШтабЪ Духонина». Книга не предназначена для игры по второй редакции на движке FATE CORE.

Спасибо за то, что скачали данную книгу региона, и нескучной вам игры!

Слово автора:

Весь лор является целиком выдуманным из головы дорогого Меня. Все совпадения с реальными персоналиями\локациями\событиями, действовавшими в рамках роговского движения, случайны, я даже в исторические документы заглядывал крайне по минимуму, опираясь на буйну головушку. Прошу отнестись с пониманием.

В. Тишин

Что есть край Алтайский

Благословенный Алтайский край чрезвычайно одарен. Здесь всегда в обилии было железа, меди и серебра, но с начала двадцатого столетия на первое место выходит земледелие. Алтайская почва даёт щедрые урожаи пшеницы, ржи и овса, а также картофеля. Обильные и могучие стада коров дают отличный удой молочка и не меньше мяса. Равнинный запад плавно переходит в кряжи востока и юга, через продолжительные и дремучие таежные территории, лихие холмы и крутобокие горы. Летом здесь так жарко, что хоть голым ходи, зато зимой дров не напасешься.

По прикидкам современников, в крае, на момент событий Красной Земли проживает приблизительно 150 тысяч человек. Основная их масса сосредоточена в деревнях, селах и хуторах. Столыпинские реформы привели к появлению большого числа переселенцев, рассчитывающих найти тут землю обетованную. Также начало двадцатого века характеризуется возвратом интереса к добыче драгоценных металлов, из-за чего наиболее образованные православные успели прозвать отдельные речки, озера и кряжи «сибирским клондайком».

Народ Алтайщины состоит из потомков русских переселенцев, исповедующих в основном православие, и коренных народностей, родственных монголам, кыргызам и динлинам. Они придерживаются традиционного уклада, а в плане религии сливают локальные культы в один, именуемый «алтайской верой».

Сердце Роговщины

Кузнецк — город древний, помнящий еще покорение Сибири и постепенное вливание московитов в чуждую на ту пору жизнь полутаежной - полугорной языческой глуши. Население в начале двадцатого века — три с половиной тысячи человек. Деревянная и каменная архитектура распространены примерно двадцать к одному, в городской черте множество огородов, по улицам гуляют пороси, гуси, куры и козочки.

Основное занятие местного населения - работа с подсобным хозяйством, земледелие и обработка дерева, кож, металла и т.д. Велика доля мещанства. Образование идет с большим скрипом: при 5 начальных школах и действующем народном доме, своеобразном центре распространения грамотности, читать-писать умеют хорошо если каждый третий. Единственная на город и округу больница насчитывает шесть коек. С февраля 1917 года начинает выходить первая кузнецкая газета.

В марте 1918 года уездный съезд советов объявляет об установлении на территории Кузнецка большевистской власти. Но уже в июне происходит реакционный переворот, в ходе которого восстанавливают свободу торговли и возвращают все, как было. Вслед за «как было» начинаются реквизиции, зверства солдат, виселицы для подозрительных элементов и принудительная мобилизация. 2 декабря 1919 года восстание гарнизона возвращает город в руки красных, но теперь уже Томских, и огромное влияние в городе получает агент Политцентра Завевов. Спустя десять дней после начала восстания в Кузнецк входят объединенные силы партизанских армий Рогова и Новоселова, всего около двух тысяч бравых парней. Сторонников Политцентра разоружают, попов - вешают, кулаков - расстреливают, милиционеров - закалывают, состоявших в органах власти - обезглавливают.

Три дня длится народный суд и расправа. Очистительное пламя выпущено на тюрьму и местные церкви. Часть духовенства и надзирателей перед поджогом заперли в их подвалах, скормив огню. Соратник Рогова, Новоселов, погиб от пули сопротивляющегося подкулачника.

Начиная с момента водружения над Народным домом черного знамени с надписью «Дух разрушения», колчаковцы и сочувствующие казаки предприняли в общей сложности семь попыток занять город. Дважды им это удавалось. В 1920-м году, на целую неделю. Однако ночью 13 июля 1920 неизвестные силы вырвались из останков храма, церкви и тюрьмы, и часть белых была ими перебита, часть в ужасе бежала, кто в чем. С тех пор, примерно раз в полгода Верховный Правитель посылает на Кузнецк своих карателей, но до сих пор его попытки так и не принесли ожидаемых плодов. Поговаривают, что, устав полагаться на некомпетентность своих генералов, адмирал скоро явится сам, с отборными частями. Но пока это только слухи.

На 1922 год Кузнецк — символ и столица роговщины, откуда партизаны осуществляют набеги на территорию белых и где переводят дух после стычек с красными. Странная это столица, где треть домов необитаема или разрушена, а в окрестностях монастыря, тюрьмы и церкви стараются особо не гулять даже когда солнце в зените. Управляется он народным сходом, где каждый имеет право высказаться.

Настоящим центром города является Дом Свободы, бывший Народный, который белые пытались сравнять с землей при последнем занятии Кузнецка. В нем расположились:

- Библиотека революционной мысли. Содержит привезенные из других краев и изданные в самом Кузнецке брошюры, книги и прокламации на бунтарскую тематику. Взять почитать может любой, возвращать не обязательно. В связи с последним, классики почти не осталось. Библиотека работает на добровольных началах, единственный постоянный сотрудник — Глеб Кузьмич, тихий и спокойный старичок, помнящий еще народный дом и избрание советов.

- Издательство «Безвластие». Занимается выпуском листка «Без власти», выходящим то раз в неделю, то раз в месяц, то раз в две недели, то каждый день. Объем листка и качество статей сильно плавают. В последнее время склоняется к замене текста на простые и понятные рисунки, в связи с большой неграмотностью среди обитателей края. Тираж листка составляет от трех сотен до пары тысяч экземпляров, полностью зависит от воли случая.

Раз в неделю «Безвластие» переиздает что-нибудь из революционной классики. Последним стали «Политические противоречия» П. Ж. Прудона в крайне своеобразном переводе, превращающим сложный французский текст в сложный русский. Делать твердую обложку в издательстве не желают из принципов экономии материала, поэтому живут его книжки недолго.

Старшим редактором является интеллигент Анисий Кириллович Балинов.

- Оркестр революционной песни и пляски. В народе именуется «борделем». Состоит преимущественно из юных девиц. Периодически гастролируют по окрестным селениям для поднятия духа и агитации. Играют по большей части, на духовых инструментам, поют как хором, так и соло, и, конечно же танцуют как народные, так и современные танцы.

Также для публики ставятся пьесы главы оркестра, Любови Ахматшиной. Последние часто граничат с мюзиклом, а актрисы выступают обнажёнными или в полупрозрачных одеяниях.

- народный сбор Кузнецка. Проводится каждый месяц для решения насущных экономических и управленческих проблем. Присутствует некоторое число делегатов из деревней и городков , как правило, от дюжины до нескольких десятков. Формат приема решений весьма трудный и мудреный, заключающийся в праве каждого не поддерживать предложение большинства, а все управленческие идеи принимаются не голосованием, а обсуждением. Иногда собрания проходят весьма шумно и агрессивно. Как-то раз в дело пришлось вмешаться вооруженным повстанцам - так сильно расшумелись делегаты...

- комитет народного просвещения. Кузнецкая интеллигенция во главе с Е. П. Миронихиным организует открытые лекции и дискуссии по актуальным политическим и научным вопросам. В Кузнецке лекции собирают до ста - ста пятидесяти человек. Слушания проводятся в расширенным под кафедральный формат актовом зале.

- Вещая Лига. Перелом принёс в жизнь обывателей бывшей Российской империи такие вещи, о которых прежде никто не мог и помыслить. Появились люди, обладающие странными, выходящими за пределы рациональной логики умениями. Колдуны, знахари, чародеи и маги собираются в Лигу для общения и обсуждения насущных колдовских вопросов. Видной персоной тут является «подземный отшельник» Кувшиня, называющий себя анархо-волхвом.

- содружество словесности. Представлено поэтессой Дубиновой и писательницей Горшковой.

Иные места и локации Кузнецка

- Кузнецкий народный приход. Модернизированная больница. Многие здания и учреждения были попросту уничтожены режимам Рогова, но больница как раз получила более высокое значение и покровительство партизан. К сожалению, прежнее место расположения было уничтожено в ходе боев с занимающими город красными, поэтому под нужды здравоохранения был занят особняк купца Хаинского, расположенный в отдалении от центра Кузнецка. В распоряжении больных и медперсонала три этажа плюс пристройки, место есть. Ныне в составе пятеро докторов и семеро медицинских сотрудниц, обеспеченных по последнему слову провинциальной мысли. Руководит здравоохранением доктор Лаврентьева, милая девушка двадцати семи лет, которую все называют просто Оленькой. Настоящая фамилия Оленьки —Хаинская, и некоторые бумаги из бывшего городского архива, а ныне «макулатурного сбора», могли бы на это указать.

- «Макулатурный сбор». Заняв Кузнецк, повстанцы уничтожили большую часть документов, как наследие старого режима, антинародного и контрреволюционного. Бумаги выволокли на поляну между несколькими домами, которая позже стала Площадью Революции, облили керосином и сожгли. Но часть бумаг выволакивать было лень, а позже оказалось лень сжигать. Их стащили в сарай на отрубе, и дед Исидор вызвался их от кого-то охранять. Будни деда Исидора проходят так: с первыми петухами он приходит к «сбору», садится на лавочку где и сидит, покуривая трубку, до полудня. Затем уходит откушать и где-то пропадает остаток дня. От окружающих сарай надежно защищен амбарным замком.

- «Дымовина» (развалины тюрьмы). Городская тюрьма стала тем местом, на которое повстанцы не пожалели динамита. Содержавшийся в ней люд выпустили на волю, надзирателей же вывели во двор, где раздели, и дозволили вчерашним узникам как следует отомстить «врагам народа» посредством пыток. Наконец, надзирателей торжественно расстреляли, их труппы оттащили в тюрьму, первый этаж которой начинили взрывчаткой и подожгли шнур...

Ныне здание представляет собой развалины, поросшие мхом и травой. В дневное время тут тихо, играют детишки. Ночью же развалины начинают нещадно чадить дымом, и чем светлее ночь, тем дыма больше, по окрестностям разносятся стоны надзирателей, жалующихся на каком-то невнятном языке.

Вещая Лига заботится о развалинах и регулярно отправляет внутри некие ритуалы.

- «Утроба» (собор Святой Печоры). В ходе очищения Кузнецка и окрестностей от всех, чьи руки не содержали трудовых мозолей, перепало и культовым сооружениям. Собор Святой Печоры, возведенный в период основания Кузнецка, попытался дать приют тем, кто спасался от очистительного гнева роговских молодцов. Сперва это даже удалось: часть контрреволюционеров смогла забежать внутрь и даже успела закрыть двери, но лишь затем, чтобы прибывшие отряды роговцев обложили строение дровишками и подожгли. В окна полетели отрубленные головы и прочие части тел тех, кто не успел запереться внутри строения. Люди падали в обмороки от пережитого и от угарного газа, который заполнил помещение. Тогда двери были открыты, но героического прорыва не вышло. Отряд роговцев с саблями наголо учинил жестокую расправу прямо в дверях, загнав людей обратно и завалив проход просто бревнами и попавшимся на вид хламом, а затем отстреливал всех, кто пытался все же выбраться из собора на свежий воздух. Часть людей задохнулась внутри, часть убили при попытке прорыва. Живым не ушел никто.

Обугленные стены собора расписаны не самыми приглядными изображениями и словесами, значение которых понимается скорее какими-то задворками разума, нежели глазами. Поговаривают, что странные изображения и буквы на стенах постоянно меняются, перемещаясь по черной от копоти кладке, или вовсе являясь там, где прежде их не бывало.

Прозвание же «Утробы» бывшая Печора получила оттого что каждый зашедший внутрь может услышать некий гул, сильно напоминающий бурчание в животе.

- площадь Бунта. Ранее просто поляна между несколькими деревянными строениями, на которой расположился колодец и росло определенное количество травы. Ныне площадь представляет собой единственное мощеное камнем место во всем Кузнецке и служит местом сбора для стихийных митингов и гуляний. Окрестные дома остались бесхозными, поэтому «безвластие» руками кузнечан их снесло, сохранив, местами, некоторое напоминание о строениях в виде остатков фундамента.

- трактир Пропащикова. Семья Пропащиковых являлась потомственными корчмарями, поколение за поколением обхаживали местный люд путем подношения ему спиртного и закусочки. Гнали они и свою, особую бормотуху, от которой не косел разве что упертый пропойца. Семью в полном составе прикололи штыками прямо во дворе трактира, двух малолетних дочек кто-то успел и снасильничать. Но питие есть веселье, и поэтому трактир быстро восстановился, став центром виноделия для города и окрестностей.

Ныне основами приготовления бормотух и подавания к ним солененького ведает Симеон, дородный мужик, сбежавший с каторги в незапамятные времена и с тех пор не способный долгое время находиться в помещении. Спит Симеон прямо во дворике, но лучше него никто не выдумает рецепта «для поднакушаться». Трактир теперь работает за сырье: чтобы получить выпить и покушать, человек должен или выполнить определенные работы по хозяйству (случается часто, драки здесь обычное дело) или же принести продукты для изготовления из них хмельного. По факту предоставления Симеон лично выдает человеку бумагу, на которой что-то накарябано, а что — поди угадай...

- развалины крепости. «Оружие — всем!» — провозгласили вожаки повстанцев, и свежевзятые колчаковские склады после того, как их вскрыли, подарили свое содержимое кузнечанам. Для упражнения в стрельбе и военном деле стоящая чуть поодаль от города крепость подходила как нельзя лучше. Здесь проживает подпоручик Яшкин вместе со своей «военно-полевой женой» Жади, которую он привез из неких весьма южных и крайне далеких отсюда стран. Яшкин может с пяти сотен шагов попасть в глаз

белке, в то время как Жади ловко управляется с саблей, отменно метает ножи и знает, как одним ударом вышибить дух из любого супостата. Желающие причаститься к мудрости седовласого ветерана и получить представление о военном деле могут это сделать и делают. Юношей и девушек учат стрелять, метать гранаты (роль последних играют камни), драться на саблях и ножами. Раз в месяц все желающие могут поучаствовать в штурме крепости. Последний раз штурм стоил жизни трем юным повстанцам, двум мужского рода и одному женского.

- пристань. Кузнецк расположился на обоих берегах реки Томи, чьи медленные, неторопливые воды ласкают слух приятным и тихим журчанием. Во время занятия города роговцами в Томи утопили три десятка человек: представителей династии речных купцов Долгодарских и их преданных слуг.

Ныне пристань практически не используется — кроме немногих рыбаков, больше никто не стремиться прокатиться по глади Томи. К тому же, из-за сейсмических сдвигов, со дна периодически поднимается муть, имеющая нехороший темно-карминовый оттенок, отчего воды кажутся кровью, особенно после дождя и волнений.

В любую погоду по глади Томи ходит лодка с Мизгирем, полутатарином, лишившимся части слуха в юности. От Мизгиря все время пахнет илом и рыбой, а еще его уже редко видели одетым иначе, как в несколько сшитых на манер плаща грубых шкур и тяжелые, шерстяные брюки.

- мануфактура Щучьева. Старый пан Щучьев, из обрусевших и перешедших в православие, а затем и старообрядчество поляков, свернул себе шею накануне 1907 года. 3 декабря 1919 года братья Алексей и Славка Щучьевы, каким-то образом избегшие суда над эксплуататорами и их прихвостнями напали на пьяных роговцев, убив троих и ранив семерых. Братьев загнали на их семейную мануфактуру, после чего у Славки сдали нервы, и он попытался сдаться, но получил пулю в спину от Алексея. Последний с несколькими людьми все же вырвался из окружения,и ныне батька Рогов обещает что угодно тому, кто принесет ему голову давнего недруга... А вообще на мануфактуре есть несколько древних станков, три из которых до сих пор справляются со своими функциями — обработкой древесины. «Техническим директором» здесь состоит Пашка Немаляло, даровитый семнадцатилетний плотник.

- плавильня. Когда-то это предприятие содержал купец Органов, но к началу века оно пришло в упадок из-за низкой рентабельности. Несколько лет плавильня стояла заброшенной, машинерия покрывалась ржавчиной, а двор за забором - дикими травами. Вооруженная борьба же за равенство и братство требовала патронов, желательно очень, очень много, и какого-никакого оружия, дабы меньше зависеть от налетов на соседей, потому роговцы вновь запустили здесь рабочие процессы. Металл на клинки, ружья, револьверы и те самые пули берётся откуда только можно, а наладить процесс добычи руды в горах повстанцам трудно ввиду постоянных боев и нехватки квалифицированных рудокопов. Да и порох из воздуха не выцеживается. Поэтому огнестрел с кривым клеймом «вольной плавильни» партизаны берут в руки лишь тогда, когда ничего другого не осталось.

А вот сабли, шашки и кинжалы тут получаются на диво и заслужили почет и уважение бойцов. Ваянием стрелкового оружия ведает запойный инженер Стрельцов, прозванный за характерную внешность четыреглазым, в то время как холодное оружие кует один из столпов Вещей Лиги — мудрый дед Горбатый.

- суконные дома. Некогда здесь располагалось сестринство «безмужниц» — женская окломонашеская община сектантского типа, отказывавшаяся допускать в свои стены мужчин как таковых. Покровителей у сестринства не имелось, поэтому все свои службы дамочки отправляли в тишине и без посторонних глаз. Была пара случаев, когда в жизнь сестринства пытались сунуть носы посторонние, но зиц-владелица — купчиха Беляева — отстояла секту. Во время занятия Кузнецка Беляева оказалась одной из немногих представителей «нетрудовых элементов», которую никто не пожелал обезглавливать. В результате Беляева и поныне остается духовным лидером безмужниц. Да и зарабатывают девицы тем же, что и всегда: изготовлением тканей и пошивом одежды. Со становлением роговщины безмужницы вылезли из своей изоляции и баба, рекомая Клавкой, возглавляет небольшой женский партизанский отряд, точно так же участвующий в вооруженной борьбе.

- заброшенная лесопильня. Ранее к Кузнецку подступали леса. Но сперва на них набросилась некая мушка, изведя незнамо сколько гектаров, затем прибавились соображения обороны города, добив то, что уцелело. Сейчас на многие сотни шагов вокруг Кузнецка тянутся или голые поляны, поросшие буйной травой, или залежи бурелома.

Лесопилка, плод опекунства мастерового Охринского, оказалась заброшенным и ненужным местом. Именно возле лесопилки роговцы поймали отряд красных активистов, которые решили убежать подальше от разъяренной толпы. Часть станков удалось завести, часть - не особо, и тогда красных забили при помощи столярного инструмента, натурально, используя подручные средства.

Единственным, кто смог прорваться через одержимую массу и выжить, стал ветеран большевистского подполья, известный под псевдонимом Барычев. Он зарубил двоих роговцев, а одному прострелил грудь, и смог утечь. Отправившиеся по его следу повстанцы наткнулись на него возле одной из буреломных засек, где Барычевым уже лакомилось кто-то или что-то. Видевшие это партизаны спали с лица и поседели, а возвратившись к своим несли некую несусветную белиберду.

Во время оно на лесопилке подрабатывал, обеспечивая семь голодных ртов, отчим Рогова, поэтому батька не упускал возможности зайти на огонек. Рассказывают, что атаман в долгой и упорной схватке положил на лопатки то, что вернулось с засеки, и приказал ему обитать на лесопильне. С тех пор никто в ее окрестностях не обретается, а само место используется для того, чтобы оставлять там пленных - особого рода, тех кто чем-то пришелся повстанцам по душе. Известно, что единственная ночь в окрестностях лесопильни навсегда поворачивает разум человека вспять, оставляя юродивую, откровенно скудоумную оболочку.

Самой известной жертвой лесопильни стал подполковник Тарычев, оказавшийся со своими офицерами в плену после очередной попытки колчаковцев раздавить партизан. Тарычев выдержал все пытки и унижения, и даже отвесил пощечину самому Рогову, когда тот выкроил минутку, чтобы поговорить с ним. Тарычева, сильно избитого, с переломанными ногами, отволокли на лесопильню и оставили там до утра. Предполагалось, что если не обитающее в ее окраинах нечто, то уж дикое зверье разберется с господином подполковником наверняка. Но следующим утром некий мужчина, одетый в потраченный допросами мундир подполковника, выполз к людям и стал нести всякую ахинею тихим, осипшим голосом. Никто в Кузнецке не горел желанием помогать подполковнику, однако тот как-то сумел выжить, хотя ногами и не ходит. Среди кузнечан его прозывают не иначе как лежнем...

Братья и сестры, живущие под пятой Томска!

Рядом с вами идет восстание. Ширится беспощадный бунт против всего, что сковывает руки трудового народа. Добрые селяне алтайщины поднялись сперва на царских прихлебателей, затем на комиссародержавцев, пока от тех и этих не остались только беленькие косточки. Отчего бы вам не последовать нашему примеру, и не порешать своих кулаков, жандармов и чиновников? Нас ведет идея о безвластии, когда все будет принадлежать тем, кто работает, а тех, кто не работает - не будет вообще. Каждая деревня станет сама управлять собой и своими делами, все произведенное окажется общим и достанется тому, кто в нем нуждается. Земля станет владением землепашца, и за свой благородный труд он получит все необходимое: еду, кров,одежу, утварь. От кого получит? Да от всемирного человеческого объединения, где не станет паразитов!

Пока дышат господа, живущие нашим трудом, нам останется только подбирать за ними крошки и лизать им подошвы в надежде на милость. Но не пора ли заставить их самих просить о пощаде? Поднимите же над своими деревнями черное знамя анархизма в знак поддержки! Вешайте кулаков! Поднимайте на вилы шаманов! Режьте глотки чиновникам! Если у этой падали вы заберете принадлежащее им сейчас - вы вернете себе свое, ибо каждая их усадебка и дорогое платьице оплачены вашим же тяжелым и подчас непосильным трудом! Бейте их скот! Сыпьте соль на их землю! Поджигайте их дома! Похищайте и потрошите их выблядков и подстилок. Никакая кара не будет достаточной за все те мучения, которые вы терпите ныне!

Сговаривайтесь с друзьями! Точите все острое! У кого есть ружьишко - готовьте, пригодится!

Приветствуйте черную гвардию батьки Рогова! Она несет освобождение всем людям труда!

ПО ГОРАМ, ПО РАВНИНАМ...

Особенность территории такова, что особо значимых поселений городского типа на ней раз, два - и обчелся. Тем не менее, такие имеются, есть, и в них кипит своя и революционная и даже контрреволюционная жизнь. Значительную роль сыграли репрессии и расправы со стороны повстанцев над представителями нетрудовых классов из города и в целом отношение селян к городам как к образованиям-паразитам, которые больше забирают, а дать что-то взамен отказываются. Помимо самого Кузнецка на территории, контролируемой роговцами, можно выделить еще два города;

Охтябрьск

Основан почти на два столетия после Кузнецка. Расположенный восточнее, Охтябрьск всегда славился своими умельцами и заводами. Здесь относительно рано для края сформировался класс пролетариев, в основном из окончательно оторвавшихся от сохи крестьян, по разным причинам не способных вернуться к работе на земле. В начале двадцатого века население Охтябрьска достигало полутора-двух тысяч человек, в основном трудящихся на одном из трех предприятий Охтябрьска: писчебумажном комбинате, древообрабатывающем и сталелитейном заводах.

Накануне Революции Охтябрьск был рассадником марксизма. Трижды забастовки работников с политическими требованиями вызывали в город войска для подавления. Единственное на территории края большевистское издание «Мысль» выпускалось тут тиражом в двести экземпляров. Поворот пролетариев от учения Маркса к анархизму плавно начался в 1907 году, когда войскам удалось разгромить забастовку, убив несколько видных большевиков и отправив другую часть актива в тюрьму. Затем неполадки случились в типографии, печатавшей «Мысль» — некие уголовники разграбили ее и украли всю партийную кассу. Ряд квалифицированных рабочих, включающий Илью Паленова, прибывшего для социальной, революционной и инженерной работы из самого Питера, взялся распространять среди трудящихся идеи анархизма. К 1910 году какие-то ростки большевизма сохранились только на сталелитейном, и то ввиду колебаний красных вскоре заглохли.

В начале 1917 город оказался на военном положении. Неделю шли в нём бои между конной частью, преданной царизму, и вооружёнными кто чем пролетариями. Бои окончились победой реввоенсовета Охтябрьска и провозглашением безвластия, над городом подняли черное знамя. Первого председателя, Барышникова, убили во время боев с белыми. Второго по ошибке застрелили во время последовавшей за победой анархистов резней. Третьим стал Никола Шкурников, сапожник и большой оратор.

На 1922 г. в Охтябрьске кое-как функционирует только сталелитейный, а все, кто может держать оружие, его держат. Больше половины зданий пустуют, а Шкурников пытается наладить выпуск оружия и патронов, что является стратегически важным вопросом. Но его планам сильно мешает действующее в городе подполье из агентов Иркутска, ведущих подрывную работу. Во всяком случае, сам Шкурников склонен объяснять все так и не иначе.

В городской черте Охтябрьска можно выделить несколько достопримечательных объектов:

- дом Советов. Двухэтажное деревянное строение, на месте которого во время оно располагалась избенка, с которой и пошел город. Внутри строения заседает Шкурников и представители всех городсвих советов, кто остался налаживать здесь и сейчас вольное анархическое существование, то есть, в основном, старики, женщины и проявляющие сознательность не по годам подростки. Так как сам Шкурников вынужден часто отсутствовать ради дела, основную массу административной и организационной, но ни в коем случае не властной по своей сути работы исполняет Параша Постникова.

Дом советов несколько раз пытались поджечь, а то и атаковали красные подпольщики, пытаясь тем самым «устрашить контру». Безуспешно. Последняя попытка увенчалась перестрелкой, в которой одного нападавшего убили, двоих ранили. Также пострадали двое черногвардейцев, несших в доме ночную вахту.

Товарищ Постникова — вдова известного в краю селянина-бунтаря Аниса Постникова, ходившего по селам и побивавшего народ взять вилы и поднять на них, кого следует. Анис закончил свой жизненный путь в одном из околотков, который попытались взять приступом заагитированные им до этого крестьяне. Попытка не удалась: трех человек застрелили стражи порядка, а сам Анис сгинул, видимо, став жертвой быстрой расправы жестокого полицейского. Параша подхватила знамя из его упавших рук. Ныне ей уже за шестьдесят, но неукротимый дух и преданность делу восстания остается основным мотивом ее жизни. Она не только подает личный пример, но и с великой энергией работает над углублением и развитием революционных преобразований в городе.

- наливайный дом Брокова. Народу требуется выпускать пар и как-то веселиться, особенно когда в разгаре строительство новой жизни и борьба с теми, кто этому строительству мешает. Повстанцы и местные жители тем и заняты. Утлое одноэтажное строение с парой пристроек и небольшим задним двориком регулярно разносят в пух и прах во «время выпуска пара». И регулярно чинят и подправляют - всегда есть, что. Внутри не принимают деньги, но для получения порции еды и выпивки достаточно быть местным жителем или же доказать принадлежность к повстанцам.

- артель пушников. Пушники — это не артиллеристы, а охотники-энтузиасты, на плечах которых лежит обеспечение города мясом и мехом, благо, зверьё в лесах плодится отменно и в достаточном количестве. Пара избенок с обильными погребами стали запасами провизии всего Охтябрьска, тем более ценными, что ввиду тяжелой ситуации крестьянам теперь не совсем до посевов.

Старейший охотник Охтябрьска, Ермолай Сабелев, всю жизнь промышлял зверя в лесах, кои и оставили ему несколько отметин на теле: следы от когтей медведя на ребрах справа, глубокие шрамы, оставленные зубами волков, наконец, засеку на спине от раздухарившейся рыси. Но нет во всем крае таких зверей, которых Ермолай не бивал. В годы революции Ермол поддержал повстанцев, показав им места в лесу, где можно недурно промыслить. После занятия Охтябрьска, а произошло это еще до победы революции в Кузнецке, Сабелев пропал на целую неделю, и все уже почитали его сгинувшим. Но затем Сабелев вышел з леса, потрепанный, без оружия, но живой. С тех пор он больше молчит и слушает, но все еще почитается среди Охтябрьских охотников за большого авторитета.

- развалины часовни. Как и везде на роговских территориях, для религии в сердцах народа места не осталось. На подрыв часовни ушло всего несколько динамитных шашек, затем деревянное строение сложилось с полагающимся треском. На месте обосновалась группа анархистов-мистиков во главе с человеком по кличке Отсох. Теперь все желающие могут припасть к их мудрости, если поучаствуют в т.н. «кровавой заутрене», с принесением в жертву месту все еще живых зверушек не мельче кошки.

Мало кто знает, но прежде Отсох являлся стряпчим в одной из управленческих палат Охтябрьска. И занимался он тем, что писал всякое, что приказывали, и никому особо не сочувствовал. Но во время захвата города Отсох страшно напился, и начал творить дичь: бросался на людей, снасиловал одну из них, уже бездыханную, был опознан как представитель власти, схвачен и брошен в церковь за миг до того, как должен был подорваться динамит. И подрывники, радовавшиеся концу окаянного заведения, были тому свидетелями: из-под валившихся на голову бревен наружу выбрался мужчина, отдаленно похожий на прежнего стряпчего, только в страшных ожогах и начал нести какую-то ерунду, сильно позабавившую партизан. Смех поутих, когда мужчина вызвал огонь прямо у них под ногами...

Такчаров

Третий и последний город Роговщины, который можно хоть как-то отличить от деревни или разросшегося села. Некогда порубежная крепость, а ныне целый город, Такчаров, имевший сперва торговое значение, все больше превращался в притон и проходной двор благодаря влиянию и деньгам контрабандистов с востока, поставлявшим разные интересные зелья и снадобья на территорию Российской Империи. Позже граница отодвинулась к югу и город стал хиреть, но теперь подопечные барона Унгерна подобрались почти уже к самому Такчарову. Но мужественные повстанцы не для того ломали прежний строй, чтобы дать себя подчинить какому-то там баронишке, пусть и весьма жестокому. Как силы белых разбиваются о Кузнецк, так и дикая степь, время от времени приходящая с набегами в Такчаров, терпит поражение здесь. По крайней мере, пока.

Новейшая история города не отделима от имени Тунгала — мятежного сына порубежной династии, осмелившегося выступить против своих родителей и развязать короткую, но жестокую усобицу на улицах города. Бандиты рассуждали о величии империи Чингизов и путях ее возрождения, пока младший брат будущего «хана» не начитался умных книжек и не решил немного поменять сферы влияния. Старых бандитов пустили под нож без зазрений совести, впрочем, те тоже без раздумий убили некоторых из подельников решившегося на бунт Тунгала. Сунувшаяся в округу советская власть была быстро выпровожена и отнюдь не вежливо. Однако, не случись здесь повстанческой армии, нипочем бы Тунгалу не удержать местность. Рогов помогает Такчарову чем может, и это, в основном, люди. За неимением достаточного числа боеприпасов, такчаровцы вынуждены были возродить древнее искусство стрельбы из лука и арбалета и достигли в нем определенных высот.

В Такчарове порядка шести сотен домов, некоторые каменные, некоторые деревянные, некоторые выложены из глиняных кирпичей. Город увяз в постоянных набегах со стороны монголов и большая часть его обитателей не имеет к русской народности никакого отношения. В версте от города располагается речка Жатенка, называемая монголами Хурааж-Байна, резкая и сильная почти везде, кроме нескольких переправ, норов Жатенки и помогает повстанцам удерживать ее северный берег. С завидной частотой повстанцы срывают попытки монголов переправиться или хотя бы навести мосты. Редко, но делают успешные вылазки на территорию врага.

- «Узкие сени». Официальная власть пыталась дать городу какое-то подобие центрального управления. Однако подлинное средоточие властных полномочий над Такчаровым и окрестностями всегда было, есть и будет в трактире-притоне «Узкие сени», переходившем от одного дельца к другому, пока не оказался у оборотистого, хотя и запойного хапуги Конородцева. Сюда приходили контрабандисты, желающие везти всякую дрянь в РИ, беглые, стремящиеся пожить на широкую ногу после удачного налета и, конечно, раскосые дородные монголы, державшие Такчаров в своем большом кулаке. Ныне тут восседает реввоенсовет города, а председательствует, конечно, Тунгал.

Помимо вышеперечисленных городов на территории Роговщины имеется ряд иных примечательных мест и локаций, а именно:

- Васькин хуторок. Расположенный на берегу озера Ичмень, хуторок снабжает партизан рыбой, хотя и в очень умеренном количестве. Сам Васька — простой, улыбчивый парняга, к сорока годам, проживающий сам-друг. Как-то один атаманчик решил проверить Ваську на лояльность и явился к нему, желая

намереваясь славно покутить и выискать «бабу, которую ты тут жучишь»... Спустя неделю батька готовил налет на казачков, про атаманчика вспомнили, но дознаться его судьбы не смог никто. Сам Васька пожимает плечами и говорит, «они отбымши, всей кодлой-то».

- Пропалина. Колчковские каратели, недовольные постоянными атаками партизан, решили устроить на примере конкретной деревни напоминание для всех желающих: не лезьте, а то мы вас «того»... Деревню вырезали, дома пожгли, селян, «за спомоществование бандитизму и нехристям» порубили в капусту, расстреляли, повесили, кого как. К несчастью белых, в деревне обреталось с дюжину партизан, которые и приняли бой, покуда один из них поскакал в Кузнецк, за подмогой. Партизан уничтожили, расплатившись семью убитыми и дюжиной раненых. Подоспевшие силы повстанцев прогнали белых, а деревню из монумента устрашения переиначили, в грозное предзнаменование для всех, кто попрет с запада. По традиции, повстанцы стали с помпой казнить пленных белогвардейцев именно тут. Поговаривают, будто тела в Пропалине подозрительно быстро иссыхают, и дело тут не только в диких зверях, с алчным огнем в глазах ожидающих свежую жертву...

- отруб Ельина. Здесь проживал со своей сестрой и малыми детишками отрубчанин Ельнин, питался тем, что поле уродило. Ельнина казнили красные как кулака, двое его детей ныне в отряде Рогова. Отруб представляет собой версту полей, изрядно заросшую и мечтающую о прополке и стоящую посредь поля избу с выбитой дверью и окнами, с дырявой крышей.

- Двинятова пустынь. Разграбленный и уничтоженный роговцами женский монастырь Останки монастыря стоят посреди поля, с противной стороны к ним примыкает чащоба. Двор изрядно зарос, стены - где есть, где нет, строения опустевшие и разграбленные, а в траве то тут, то там виднеются кости, выбеленные временем и зверьем.

-дворец Берей-ханы. До прихода русских на землях вокруг Кузнецка обитало небольшое, но грозное племя береев, во главе которого стояла хана, могучая воительница и сверхсильная колдунья. Береи отличались такой воинственностью, что постоянно устраивали схватки друг с другом, с соседними племенами и стаями диких волков, проявляя мужественность, отвагу и животную жестокость. Однажды соседям надоело терпеть набеги береев, они собрались вместе и разбили их. Разумеется, не умением, но числом. Место, где хана мужественно приняла смерть, несколько раз посыпали солью и загадили разного рода нечистотами - настолько у всех береи сидели в печенках. Пришедшие на Алтай русские именно здесь попытались возвести часовенку, но дело пошло туго: то строители напьются, то зодчий упадет с лестницы и свернет шею, а то и неведомо откуда взявшийся пожар обратит весь труд в золу и пепел. Наконец, на место плюнули, а кое-кто и прислушался к причитаниям коренных о его нехорошести.

После Перелома, однако, дворец ожил, а сказ о нем, как о дворце, взялся из видений, которые возникали у всякого прохожего на закате и при восходе солнца: вот они, стены, да не кирпичные, а деревянные, вот ров, вот частокол, а вот диковинные идолища, которым кланялись почившие береи. Отряд во главе с казачкой Марфушкой, лихой бабой, которая двигалась на роговщину чтобы отомстить за убитого полюбовника, оказался посреди дворцового двора аккурат во время захода солнца. И пропал. А потом местные начали жаловаться на набеги странных мужиков, которые по виду казаки совсем, да говорят странно, а ведет их какая-то баба. После очередного наступления колчаковцев, местность почти обезлюдела, а роговцам отвлекаться на всякие бабьи сказки недосуг.

- Трегорская пуща. Ранее тут скрывались язычники, бежавшие от преследований христиан после крещения Руси. Далековато их занесло, да. Жили они тихо, относительно мирно, приторговывая с окрестными племенами, и даже сходясь с ними на уровне браков. Но когда сюда хлынула волна старообрядцев и началась колонизация, добрые люди напали на язычников и уничтожили примерно под корень.

После Перелома в пуще объявился некто, именующий себя Владетелем, и первыми да единственными испытавшими на себе его гнев стали жители села Изрядникова, располагавшегося в версте от пущи. Те провинились попытками рубить деревья в пуще без дозволения Владетеля. За это люди поплатились детишками, которых просто не обнаружили на следующий день в кроватях. Куча храбрых молодцев отправилась в пущу, чтобы указать распоясавшейся сущности ее место, однако из чащи вышли детишки, и каждый нес по отрезанному пальчику, или ручке, или ножке кого-то из храбрецов. Изрядниковцы пали в ноги батьке, и две ведьмочки из Вещей Лиги с отрядом атамана Средникова явились для прояснения отношений. С тех пор порешили: люди в пущу не суются, детей же Владетель вернул, причем они мало что помнили о своем пребывании у него. Село Изрядное почти сравняли с землей в ходе боев с наступающими белыми. А вот пуща стоит по сей день, и по сей день в ней самочинно правит Владетель.

Что же до внешности лесного хозяина, то его описывают как трехметрового сухого старика в одеже неопределенного кроя, говорящего громким гласом, сильно смахивающим на перешептывание лесных крон, смешанного со звериным рыком. У Владетеля непропорционально длинные и широкие руки, достающие куда ниже колен, короткие и кривые тонкие ноги, напоминающие ствол молодой березки и широкое, бочкообразное туловище, левая половина которого смотрится чуть скошеной. На лице Владетеля отмечается слишком уж длинный нос, а его глаза - цвета свежей листвы. Каждый, кому довелось пройти в пущу, обязан обратиться к Владетелю с приветственным и ласковым словом, а так же сделать определенное подношение. В противном случае судьба такого человека может быть печальной.

- речка Золотистая. Является притоком реки Томи, которая несет свои воды в сам Кузнецк. Прозвание свое получила за возможность намыть в ее песке какое-то количество золотой пыли, чем и стала привлекать внимание лихих и не очень людишек с окрестностей и издалека. Ныне здесь сделал себе базу атаман Конеев, откуда ходит до казачков.

- Сутулая ветка. Власти пытались привнести цивилизацию даже в такую глушь, но делали это кое-как. В итоге к 1915 году с горем пополам проложили лишь одну ветку железной дороги, и то она обошла стороной почти все самое важное и интересное в краю. Ныне ветка заброшена, рельсы заросли бурьяном, шпалы прогнили и стали домом для муравьев.

- Тихин колодезь. Колодезь цел до сих пор. Из травы торчит круг камней с деревянными стойками, чтобы вытаскивать ведро. Ведра и цепи нет. Справа на кладке кто-то выцарапал бранное слово.

- глинистый овраг. В небольшой лощинке стоит ватага батьки Новожилова, а разветвленная система пещер, которую прокопали и углубляли ради получения глины для различных нужд, служит новожиловцам первосортным укрытием от ненастья и всех напастей. Когда в окрестности суются белые, новожиловцам достаточно схорониться, чтобы потом выскочить, как черти из табакерки, и ударить контру в тыл. Правда, чем дальше, тем реже стал являться Новожилов на общие сборы, объявляемые батькой для налаживания координации и единения в действиях. Ходят слухи, будто он и его парняги повернулись на прокапывании ходов аж к самому Омску.

- Косой дубок. Таинственные письмена вырезаны прямо на его коре, корни торчат из земли. Если присмотреться, то ветки и сучья как бы образуют лицо в воздухе.

- скала Ашерхем. Скала представляет собой отвесную каменюку, возвышающуюся над землей на добрую сотню шагов. Ее гладкая, почти отполированная поверхность имеет несколько щербин и выбоин, но в целом, остается гладкой и весьма красивой на вид.

Братья-трудящиеся Иркутска и Прибайкалья!

Прошла первая революция, когда убрали от власти царя-тряпку. Прошла вторая, когда вместо безвластия советов получили мы партократию, комиссародержавие и диктатуру политцентра! Вслед за красным от крови народной кумачами Москвы показали свое истинное лицо так называемые «социалисты-революционеры». Социалистичного в них оказалось токмо прозвание, а революционного и того меньше. Не даром и название они себе взяли правильное: «политцентр». Сидят там красные паны и решают, как нам, людям труда, горбиться на них до старости. Это мы за тем прогнали псов царизма, чтобы теперь нас кусали «революционеры»?

Но не век ложным революционерам кормить нас своими сладкими речами. Прямо сейчас и здесь идет ТРЕТЬЯ, наша, анархистическая, революция, которая наконец изведет всякое угнетение и притеснение, сократив все чины и их носителей! И эта революция - мы сами, те, кому обрыдло стелиться перед начальственной тварью!

Пусть сохой владеет землепашец, но не комиссар! Пусть на заводе распоряжается работник, но не комиссар! Пусть каждое властное здание сгорит дотла от нашего праведного гнева!

Выпускайте кишки ставленникам политцентра! Режьте милиционеров! Не пущайте молодежь в «трудовую армию», а коли попадется вам рота или там полк, разоружите рядовых, командиров же - на ближайший сук, да веревку покрепче!

Вступайте в ряды роговцев - партизан-безвластников, тех, кто реально за народ!

ЛЮДИ И ЛИЦА

Кузнецк, словно магнит, притянул к себе самую разнообразную публику революционного и ультрареволюционного покроя. Это люди разной судьбы и разного происхождения, и даже Движения у них разные (хотя Чёрное и Зелёное, конечно, преобладают). Но все они желают одного: торжества анархических идей на всей Красной Земле. О самых примечательных стоит рассказать более подробно:

Глеб Кузьмич Немировский. Выходец из среды старой революционной интеллигенции, бежавший из ссылки незадолго до января 1917 года. Спокойный, сдержанный человек, разделяющий воззрения анархистов скорее рассудком и телом, чем сердцем и душой. Собственно, со здоровьем у Глеба Кузьмича все не очень хорошо, поэтому активные действия он без зазрения совести оставил всем прочим, а уж прочие там как-нибудь разберутся. Спокойная работа в библиотеке — самое то, когда тебе скоро потикает шестой десяток.

Анисий Кириллович Балинов. В революционную деятельность вошел в 1910 году, когда ему не повезло участвовать в попойке с некоторыми горячими головами, исповедующими абстрактный, но очень простонародный, лапотный прямо, социализм. За факт попойки Балинова попросили из училища, где он скромно преподавал, и он кое-как сумел пристроиться полотером в трактир. Там его признал один из участвовавших в попойке товарищей, и спустя три месяца, Анисий Кириллович примкнул к Тобольской группе анархистов-коммунистов. Не имея расположения к боевой работе, подвизался по литературной части. Однако это не спасло его от дубинок черносотенцев в 1913 и пули шпика в 1916.

1917 год застал Анисия Кирилловича у основания системы советов на иркутщине, в Прибайкалье, которую очень быстро, даже второпях, свернули местные же революционеры. В итоге, не имея возможности широко развернуться в ИСР, Блинов переместился на роговщину, где сперва сидел в подполье и ждал, а потом вышел из него и развернул издательскую деятельность. Анисий Кириллович — крайне вежливый и общительный человек, правда, слегка не от мира сего.

Любовь Анатольевна Ахметшина. Мало кто верит, но происхождение Любови Анатольевны вовсе не связано с дворянами, просто ни на йоту. Любочка родилась в семье дьячка, и была вынуждена дни и недели напролетзубрить все, связанное с религией: псалтирь, часослов, Ветхий завет, Новый завет… Потом жена дьячка умерла, и он переменился. Прежде в насилии над детьми попик уличен не был, разве что по необходимости. Теперь он, очевидно, решил вымещать на младших всю свою тоску и досаду на жизнь... В общем, Любовь Анатольевна сбежала с гимназистом, подсадившим ее на модный белый порошок. В тот период Ахметшина делала все, чтобы получить свежую порцию и втереть ее себе в десны...

Однажды она проснулась с болью в некой интимной зоне. И ничего удивительного: габариты разместившегося там предмета были весьма немалы. Любовь Анатольевна поклялась взять себя в руки, и таки взяла, но общество имело на нее свои виды. При попытке начать репетиторствовать, Любовь Анатольевна сразу же напоролась на своего бывшего клиента. С досады Любочка ограбила его, и вынуждена была вернуться на кривую дорожку. Одним из ее клиентов оказался некий студент с подвешеным языком, который и оставил Ахматшиной брошюрку про искоренение общественных бедствий. Любовь Анатольевна прочла ее — и вдохновилась...

Ныне Ахметшина движется в фарватере свободной любви. Известно, что обычные ночи она проводит в компании одной из своих артисток, но на выезде непременно находит себе кого-то мужского пола.

Евграф Петрович Миронихин. Интеллигент в первом, и, судя по его отношению к девушкам, последнем поколении. Евграф Петрович уродился в Селянске, что недалеко от Владивостока, в семье чернорабочих.

Но с малых лет Миронихин задавал вопросы, на которые его родители, ввиду малой образованности, не могли дать ответов. На образование Евграф Петрович зарабатывал сам, полгода откладывая деньги на самую дармовую азбуку, а потом еще месяц на занятие с репетитором, чтобы тот объяснил ему буквы.

Дальше пошло легче. Учился Миронихин все свободное время, посвящая чтению и вызубриванию любую открывшуюся минутку. Это дало свои плоды, хотя отсутствие денег и неподходящее сословие не дали ему поступить и учиться где-либо вообще. С двадцати лет Евграф Петрович начал путешествовать. То есть шел от селения к селению прочь от Владивостока и везде находил себе занятия.

Революция застала его под Иркутском, но тогда Евграф Петрович не воспринял ее всерьез, не прерывая своего похода. Когда же его взяла в плен и чуть не убила банда отступающих к Колчаку белых, Евграф Петрович прозрел. От расправы его спасли партизаны, решившие поддать бегущим реакционерам напоследок. Евграф Петрович спасся, а вскоре оказался на Роговщине. Дело в том, что после ухода из дома он делал две вещи: запоминал и читал. Читал и запоминал. И как-то так получилось, что именно ему доверили заниматься образованием широких масс. И у Миронихина это получается!

Кувшиня. Обладатель простого имени Савелий, Кувшиня до семнадцати лет не разговаривал, его считали немым и дурачком, а в семнадцать вдруг открыл рот и заговорил. Недалекие поселяне сочли это добрым знаком, приняв Кувшиню за самого настоящего кудесника. Ну и начал Кувшиня кудесить. Здесь девку испортит, там селян оберет, якобы, закляв их поле от неурожая, тут вылечит хворый зуб старосте, да по уходу Кувшини зуб разболится с новой силой... Несколько раз Кувшиня был бит, однажды почти смертельно, даже проломили ему ребра. Выходили добрые люди. Потом Кувшиня увел у них коня.

Наконец, в середине декабря 1921 года Кувшиня никак не мог согреться и согреть ватагу таких же, как он неприкаянных странников с замашками сороки-воровки. Тогда Кувшиня просто плюнул на снег — и оттуда поднялось настоящее пламя.

Обретение подлинного дара изменило Кувшиню. Он стал как будто дичиться людей, избегать их и держаться подальше. Однако росла его сила, и теперь Кувшиню почитают едва ли не самым большим кудесником на вольной территории. Свои умения Кувшиня объясняет старыми дохристианскими практиками, мол, ему помогают древние боги славянских земель.

Оленька Лаврентьева. Эта милая и хрупкая девушка приехала в Кузнецк за полгода до революции, стремясь отдать долг народу-долготерпцу. За профессионализм, которому не смог повредить даже пол Оленьки, довольно быстро получила признание коллег и любовь пациентов, последние часто приминали Оленьку не за доктора, а за ангела-хранителя. Революцию Оленька приняла спокойно, и само собой получилось, что после гибели прошлого главврача уцелевшие медики стали смотреть Оленьке в рот...

Дед Исидор. Этот старец приходится, как верят многие, ровесником самому городу. Исидор как будто всегда был здесь, в той или иной роли. Кто-то рассказывает, как он сплавлял лес по рекам, кто-то - как промышлял зверя в горах и лесах. Кто-то клянется, что Исидор копал колодцы. Сам дед больше пьёт, и ничего о себе не рассказывает. А еще хранит уцелевшие бумаги архива.

Симеон. В юности, связавшись не с той компанией, Симеон по чистой глупости и ухарству загремел на каторгу. Возмужав, с каторги сбежал, навсегда возненавидев всякую крышу над головой. В Кузнецке промышлял разбоями, правда, нападал с новой ватагой исключительно на зажиточных и кровопииц, резонно понимая, что у простого кузнечанина и взять-то нечего.

Во время восстания против красных принимал активное участие в расправах и выискивании нетрудовых элементов, сам лично убил несколько человек и, под шумок, нескольких снасильничал. Откуда взял талант к сивушному делу — не поймешь, но самогончик Симеона дает по шарам крепко и надежно.

подпоручик Ростислав Гордонович Яшкин. Являлся ветераном в те времена, когда батька Рогов только-только получил погоны и делал первые шажки на плаце. Ростислав Гордонович всегда радел за народ, но делал это в душе и тайком, потому что за открытое радение полагалось шпицрутенами сквозь строй. Пройдя через несколько войн и получив несколько ран, включая осколок в предсердечной области, оставшийся от итальянской пули, подпоручик впервые открыто пошел против начальства, выведя солдат на братание. С тех пор его понесло.

Стал представителем от анархистов в своем полку, за что едва не получил все же наказание, кабы вовремя не прирезал одного генеральчика. После этого полк дружно снялся с позиций и не менее дружно утопал в тыл. Не разобравшись в ситуации на родном Алтае, сперва выступил на стороне большевиков. Но отказался учинять продразверстку, за что наконец получил чуть ли не смертельный удар саблей, но как-то умудрился выжить. Гауптвахту, где он был заперт, штурмом взяли анархисты, освободив ветерана. Вела отряд Жади, которая некоторое время была в отлучке, но вернулась, прослышав о беде мужа. Атаман нашел для Яшкина отличное место и дело — передавать опыт свежим повстанцам. Чем Ростислав Гордонович с охотой и занимается, ибо из-за большого числа ранений не особенно пригоден для участия в боях.

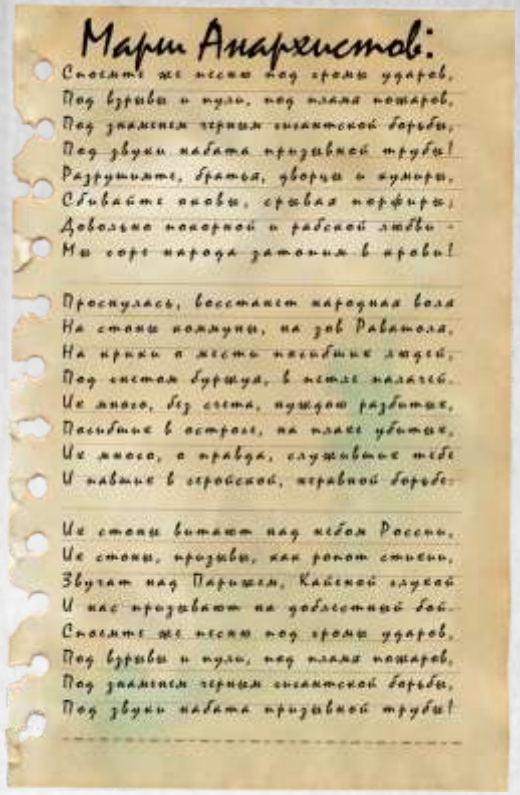
Жади. Военно-полевая жена подпоручика Яшкина познакомилась с ним, когда полку поручика пришлось отбиваться от невесть откуда взявшихся партизан. Тех удалось завести в хитроумную засаду, но из-за высокого боевого духа и знания местности партизаны все же из нее скрылись. Подпоручик лично смог пленить лидера повстанцев, а когда приступил к допросу, обомлел, увидев необычайной красоты женщину. Словом, отпустил ее подпоручик. И еще дважды пленял, и дважды отпускал, покуда не включил «постельный режим». Полк Яшкина шел вперед, а следом ползла военно-полевая жена, являясь к офицеру в вечерние часы и иногда предупреждая о перемещениях противника. Когда настала пора выступить против царизма, Яшкин открыто призвал к себе Жади, и та привела с собой еще несколько человек — все, что осталось от ее в высшей степени интернационального партизанского сборища.

Мизгирь. В прежние времена этот перекошенный буквой «зю» и закутанный в миллион одежек полутатарин сплавлял лес где-то под Пермью, по буйным рекам и не менее буйным протокам. Жестокие бои между партизанами и властями всех мастей поставили крест на его барке, половина команды скончалась, а другая была принудительно мобилизована. Каким ветром Мизгиря вынесло на берега Кузнецка - неясно никому. Но покуда рыбак соблюдает неписаные правила роговщины, к нему никто не суется. К тому же рыбка у Мизигря - пальчики оближешь…

Горбатый. Всю жизнь работал, и работал много. Начинал с конюха и пастуха, затем перешел в землекопы, а потом как-то докатился до кузнечного дела. Не был замечен в связях с женщинами, в производстве потомства и участии в общественной жизни. Обитал в селе Плошенька, но после боев двинулся с партизанами на Кузнецк. Ныне Горбатый почитается за самого большого корифея металлического дела во всей волости. Куёт он не только обычное оружие, но и особым образом прокаленные сабельки, шашки и кинжальчики, способные нанести урон таким тварям, которых честная сталь не берет.

АРМИЯ РОГОВА

Надо сказать, что конкретные цифры, сколько всего повстанцев, какого сословия и где находятся, под чьей рукой воюют, назвать не сможет даже и сам Григорий. После провозглашения всего края бунташным и анархическим, в него со всех сторон ломанулись те, кому тесно живется у красных и белых, внося свежую удалую струйку в и без того разношёрстное, неспокойное повстанческое войско. По данным колчаковцев, партизан не более 500 человек, «вооруженных чем попало, но есть инструкторы из Иркутска и Москвы». По данным красной стороны все куда хуже: «на территории Кузнецкой волости действует несколько крупных отрядов контрреволюционеров, поддерживаемых адмиралом Колчаком. Численность отрядов от двухсот до полутора тысяч человек». Истина где-то посередине. Так же над повстанцем никто не волен, и сегодня боевик может состоять в одном отряде, завтра участвовать в другом. Роговское движение покоится на свободном духе, личной инициативе участников и стремлению буквально, до самых корней снести всю мировую власть, сколько и какого бы качества оная не являлась.



Марш Анархистов:

Снесите же песню под громы ударов,
Под взривы и пули, под пламя пожаров,
Под знаменем черным гигантской борьбы,
Под звуки набата призывной трубы!
Разрушимте, братья, дворцы и кумиры,
Сбивайте оковы, сдавая порфиры,
Довольно покорной и рабской любви -
Мы горе народа затопим в крови!

Проснулась, восстанет народная воля
На стоны коммуны, на зов Равашоля,
На крики и месть погибших людей,
Под гнетом буржуя, в петле палачей.
Их много, без счета, пуждой разбитых,
Погибших в острогах, на плахе убитых,
Их много, а правда, служивших тебе
И павших в геройской, кровавой борьбе.

Их стоны витают над небом России,
Их стоны, призывы, как ропот стихии,
Звучат над Парижем, Кайенной глухой
И нас призывают на доблестный бой.
Снесите же песню под громы ударов,
Под взривы и пули, под пламя пожаров,
Под знаменем черным гигантской борьбы,
Под звуки набата призывной трубы!

Официальным знаменем роговского движения является отрез черного сукна, с красными буквами «дух разрушения», под которым располагается череп со скрещенными костями.

Большинством повстанцев поддерживается как официальный гимн песнь «Марш анархистов».

Григорий Рогов.

Бывший прапорщик, вернувшийся с Великой войны, дабы покончить со всеми войнами. Авторитет его на территориях несгибаем и неколебим, знает его тут каждый, а сам же он помнит имя каждого повстанца, и чем тот повстанец успел отличиться для дела революции. Председатель реввоенсовета.

Происхождение: *крестьянин*
Движение: *черное*
Образ: *лидер*
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6;

Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 9; Харизма: 2

Навыки: *драка* d10, *внимание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8, *верховая езда* d6, *запугивание* d6, *военное дело* d8, *метание* d6, *убеждение* d6; **анархо-мистицизм:** *Разрушительное поле* d8, *Ослепление* d6, *Увидеть/Скрыть сверхъестественное* d6, *Исцеление* d6

Изъяны: дурная привычка (*курение, мелкий*), неотесанный (*штраф* -2 на *уличное чутьё*), причуда (*покровительственный тон, мелкий*).

Черты: крепкое здоровье, командный голос, вся жизнь в строю, богатая биография, мистический дар: анархо-мистицизм (*специализации нет*), привлекательность, уклонение, прирожденный лидер, тактик, дьявольское везение *(уловка),* мы подошли из-за угла *(уловка),* дуракам везёт *(уловка),* сам чёрт не брат *(уловка).*

Снаряжение: кровожадная шашка (сила+d8), Люгер-Парабеллум П08 (15/30/60 2d6, ББ1, полуавтомат), 50 патронов, Знамя Освобождения (две фишки в день), амулет — трубка.

Аркадий Матюхин

Сослуживец Рогова. Руководит роговской охраной — дюжиной вооружённых до зубов молодцев, прошедших огонь, воду и медные трубы и повсюду следующих за батькой.

Происхождение: *крестьянин*

Движение: *черное*

Образ: *боец*

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d8, *выносливость* d6;

Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 8; **Харизма:** 0

Навыки: *атлетика d6, драка* d10, *внимание* d6, *стрельба* d8, *верховая езда* d6, *запугивание* d4, *военное дело* d4, *убеждение* d6, *азартные игры* d6, *провокация* d6

Изъяны: дурная привычка (*алкоголь, крупный*) , неотесаный (*штраф* -2 на *уличное чутьё*), верный друг (*Рогов, мелкий*), неграмотность, кривые руки (*мелкий*).

Черты: крепкое здоровье, предводитель, всю жизнь в строю, богатая биография, быстрая реакция, бугай, дьявольское везение *(уловка),* карта бита *(уловка),* Дуракам везёт *(уловка),*

Снаряжение: шашка (сила+d8), револьвер Наган, офицерский (12/24/48, урон 2d6+1) ББ 1, Полуавтомат, Карабин Бердана (18/36/72, урон 2d8) ББ1, бурка (броня 1, тело), амулет: патрон со странными надписями на шнурке.

Сергов

Заведующий боевым хозяйством. Он знает, где сныканы патроны, где ружья, а где и сколько есть харча для поднятия телесной кондиции.

Происхождение: *крестьянин*

Движение: *красное*

Образ: *хитрец*

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6;

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6; **Харизма:** 0

Навыки: *анализ текста* d4, *азартные игры* d6, *запугивание* d6+2, *провокация* d4+2, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8, *драка* d6, *стрельба* d6, *верховая езда* d6.

Изъяны: боязнь (*покалечиться, крупный*), слабак (*крупный*)

Черты: крепкое здоровье, полезные связи, энергия масс *(лозунг),* пламенная речь *(лозунг)*

Снаряжение: нож (сила+1), револьвер Наган (12/24/48 урон 2d6+1, ББ1).

Иван Курагинов

Известен как глава роговской разведки. За его буйной головой охотятся все, кому не лень, потому что успех вылазок роговцев на территории противников не в последнюю очередь продиктован агентурной сетью, помогающей выявлять уязвимые места врагов свободы и наносить по ним точечные, безжалостные удары. Ниточки от всей агентуры тянутся к Курганинову и его помощникам.

Происхождение: *мещанин*

Движение: *черное*

Образ: *хитрец*

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;

Шаг: *6;* **Защита:** *6;* **Стойкость:** *6;* **Харизма:** *2*

Навыки: *азартные игры* d6, *запугивание* d6, *провокация* d4+2, *анализ текста* d4, *убеждение* d8+2, *уличное чутьё* d8+2, *драка* d4, *стрельба* d6, *верховая езда* d4

Изъяны: болезненность (*мелкий*), упрямец (*мелкий*), городской житель

Черты: тертый калач, бдительность, шестое чувство, харизматичный, дьявольское везение *(уловка),* мы подошли из-за угла *(уловка),* дуракам везёт *(уловка),* сам чёрт не брат *(уловка)*

Снаряжение: Револьвер Наган (12/24/48 урон 2d6+1), ББ1, поддельные документы (нормальное качество) Государства Российского и ИСР, граммофон и дюжина пластинок.

Ян Шмальц

Немец по происхождению, обрусевший и принявший для себя заветы безвластия. Ян отвечает за выявление и уничтожение вражеских лазутчиков на территории роговщины. Судя по всему, большой талант, поскольку ни красные, ни белые не могу похвастаться прочной и надежной базой доносчиков среди партизан. Ян имеет в своем распоряжение крытую повозку о двух лошадях, содержимое которой вызывает в народе весьма нездоровые слухи.

Происхождение: *интеллигент*

Движение: *черное*

Образ: *дипломат*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6;

Навыки: *внимание* d4, *запугивание* d8, *образование классическое* d6, *образование реальное* d6, *провокация* d6, *анализ текста* d6, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d6, **анархо-мистицизм** *(акционизм)*: *маска* d6, *чтение мыслей* d4, *невидимость* d6

Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:**5;

Изъяны: любопытство *(крупный),* не от мира сего

Черты: образованный, энциклопедист, полезные связи, мы команда, мистический дар (анархо-мистицизм, специализация: акционизм), дьявольское везение (уловка), умри ты сегодня, а я завтра! (уловка), дуракам везёт (уловка), сам чёрт не брат (уловка)

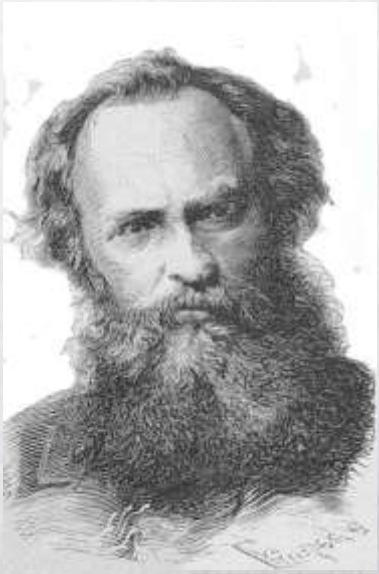
Снаряжение: револьвер Наган (12/24/48 урон 2d6+1, ББ1), карета о двух лошадях, сундук с записями, писчие принадлежности, скарб для пыток, нож (сила+1), амулет: карманная библия с набросанными поверх текста непристойностями на каждой странице.

Треугольный

В детстве его звали Стенькой. Во взрослом возрасте Стенька уверовал в божество и объявил, будто в библии имеется ввиду не троица, но треугольник, и принялся везде их малевать, попутно поясняя за свою веру всем желающим. Сколотив банду, Треугольный зачал нападать на монастыри, бесчинствуя и убивая монахов. Ему бы амба пришла, да тут завертелись роковые события. А вскоре то, что творил Треугольник, привлекло внимание Рогова. Внезапно, его мистический бред начал работать, натурально давая Треугольному колдовать. Это и определило его место — бороться с тем надприродным, что мешает роговцам, и блатовать на сторону революции то, с чем можно иметь дела. Работает Треугольный чаще в полном одиночестве, устанавливая контакт непосредственно. Если требуется подмога, он берет себе в помощь всех желающих.

Происхождение: *крестьянин*

Движение: *зеленое*



Образ: *мистик*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6;

Навыки: *внимание* d4, *мистический дар* (*колдовство: ведовство*) d 10, *анализ текста* d4, *убеждение* d4, *азартные игры* d6, *верховая езда* d6, *выслеживание* d6, *маскировка* d4, *атлетика* d4

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;

Изъяны: любопытство *(крупный),* неотесанный, неграмотность

Черты: крепкое здоровье, мистический дар: колдовство (*специализация: ведовство*), восстановление силы, сила Земли-Матушки *(наговор),* все свои *(наговор),* каменные кости *(наговор)*

Мистический дар: ПС: 15, **Силы:** *Превращение, Призыв союзника, Рассеивание, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Тревога, Оберег*

Снаряжение: знаткий топор (сила+d6; -1 к защите и броскам на атаку, урон против сверхъестественных созданий сила +d10), папаха (+1 к защите головы), бурка (+1 броня/тело), горсть родной земли в мешочке на поясе.

Клавка

Революция сняла с женщины кухонные оковы и вручила ей винтовку, шашку и гранату. Никто во всей роговщине не воплощает это лучше, чем Клавка, руководящая чисто женским партизанским отрядом численностью от дюжины до нескольких десятков сестер. Поначалу многие мужики смотрели на не скептически, а то и с презрением, но быстро выяснилось, что бабы могут стрелять и драться не хуже самцов. Отряд идет в бой под черный флагом со сложным фиолетовым узором.

Происхождение: *деклассированный*

Движение: *черное*

Образ: *авантюрист*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8;

Навыки: *внимание* d6, *запугивание* d6, *азартные игры* d8, *верховая езда* d6, *выслеживание* d4, *маскировка* d8, *уличное чутье* d8, *драка* d4, *стрельба* d8, *метание* d4.

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;

Изъяны: дурная привычка (*алкоголь, мелкий*), боязнь (*полюбить, мелкий*), неграмотность

Черты: дитя улиц, амбидекстр, быстроногость, беспощадный, командный голос, дьявольское везение *(уловка),* врёшь не возьмёшь! *(уловка),* карта бита! *(уловка)*

Снаряжение: самопальный пистолет (12/24/48; 2d4+2), самопальное ружье (12/24/48; 2d6-1), нагайка (сила+d4), 6 самопальных гранат (5/10/20; 3d6-2, СШ), лекарство нормального качества (3), бутыль самогона, комплект игральных карт, кожанка (броня 2, прикрывает тело), папаха (броня 1, закрывает голову).

Исаев

Атаман, долгое время промышлявший бандитизмом, присоединившийся к роговцам. От трех десятков до полутора сотен бойцов. Знамя общероговское.

Происхождение: *деклассированный*

Движение: *зеленое*

Образ: *атаман*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6;

Навыки: *верховая езда* d6, *военное дело* d8, *драка* d8, *запугивание* d4, *стрельба* d6, *уличное чутье* d6, *маскировка* d6, *провокация* d6, *метание* d6;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;

Изъяны: дурной характер (*придирчивость, мелкий*), примета (*скалится, мелкий*), неграмотность

Черты: дитя улиц, командный голос, держать строй!, сила Земли-Матушки *(наговор),* звериное чутьё *(наговор),* громовой удар *(наговор),* вторая жизнь *(наговор).*

Снаряжение: сабля (сила+d6, +2 к драке при битве верхом, +1 к защите при использовании манёвров *оборона* и *глухая оборона*), динамитная шашка (4/8/16 2d6, СШ), браунинг FN M1903 (12/24/48 2d6, ББ 1, полуавтомат), мешочек с родной землей на шее, фотокарточка с голой девицей.

Клетарь

Бывший председатель боевого отряда эсеров, во всех смыслах попутствующий роговскому движению. Анархистом себя не называет: у партизан надо спрашивать конкретно, кто за, а кто и возражения имеет. 17 молодцев, на пике две сотни винтовок и сабель, два пулемета, тачанка. Знамя — черное с красным квадратом по центру, чуть в правую сторону. Над квадратом надпись «Социальная революция».

Происхождение: *пролетарий*

Движение: *красное*

Образ: *идеалист*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6;

Навыки: *военное дело* d6, *драка* d4, *образование* d6, *Новая наука* d10, *убеждение* d6, *запугивание* d6, *реальное образование* d8, *ремонт* d6.

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;

Изъяны: упрямость *(крупный)*

Черты: командный голос, мистический дар (Новая Наука, специализация: гиломорфетика), энергия масс (лозунг), диалектическое единство (лозунг), смерть паразитам трудящихся масс! (лозунг)

Новая Наука: ПС:10; **Сила:** *управление элементом (земля)*(прибор: сотрясатель Клетаря).

Снаряжение: сотрясатель Клетаря, планшетка с бумагами, тубус, инструменты, карманный браунинг (5/10/20 2d6-1, полуавтомат, +2 к скрытности).

♠ Новожилов «Крот»

Некогда Новожилов добывал деньги на хлеб разработкой залежей и месторождений. Разумеется, в качестве рядового шахтера, рисковавшего своей шкурой в толщах горной породы, под слабыми, сделанными наспех подпорками и дышавшего противной угольной пылью в забоях. Ознакомившись с идеями анархизма, Крот принялся активно и деятельно внедрять их среди своих коллег и друзей. Они и образовали летучий боевой отряд «Уголь», которые затем влились в движение повстанцев. Новожиловцы ходят под чисто-черным прапором без надписей и символов. Остряки шутят, что на черном фоне - уголь, надо только разглядеть.

Происхождение: *пролетарий*

Движение: *черное*

Образ: *умелец*

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8;

Навыки: драка d6, образование d4, убеждение d8, реальное образование d6, ремонт d6, стрельба d6, **анархо-мистицизм** (*специализации нет*)**:** *доспех* d6, *исцеление* d6

Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;

Изъяны: толстяк *(мелкий),* тугой на ухо *(мелкий)*

Черты: командный голос, мистический дар (*анархо-мистицизм*), дьявольское везение *(уловка),* мы подошли из-за угла *(уловка),* дуракам везёт *(уловка),* сам чёрт не брат *(уловка)*

Снаряжение: молот (сила+д8, —1 к защите и атаке), обрез винтовки Мосина (8/16/32 2d6+1, ББ 2), каска горняка (броня +3, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев).

♣ Треглубов

Прозванный среди народа «тучным атаманом», батька Треглуб, действительно, не дурак пожрать, чему, говорят, способствовало положение выходца из духовной семьи. Под рукой Треглубова ходит от двадцати пяти до полутора сотен бойцов. На его черном знамени - краюха ржаного и девиз: «хлеб и воля».

Происхождение: *интеллигент*

Движение: *зеленое*

Образ: *атаман*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *убеждение* d6, *стрельба* d6, *военное дело* d4, *верховая езда* d6, *запугивание* d6

Харизма: 0 **;Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;

Изъяны: толстяк *(крупный)*

Черты: командный голос, держать строй!, сила Земли-Матушки *(наговор),* подмога Земли-Матушки *(наговор),* каменные кости *(наговор)*

Снаряжение: шашка (сила+d8, бурка (броня 1/тело), охотничье ружье (12/24/48 1-3d6, 2d10, дробовик), мешочек родной земли.

Шкурников

Председатель реввоенсовета Охтябрьска, бывший сапожник. Под началом - полторы сотни винтовок, двести сабель, четыре пулемета, два легких орудия. Знамя общероговское.

Происхождение: *пролетарий*

Движение: *белое*

Образ: *лидер*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6;

Навыки: *военное дело* d6, *драка* d4, *запугивание* d6, *провокация* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6, *внимание* d6, *реальное образование* d6, *ремонт* d6

Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;

Изъяны: жадность *(крупный)*

Черты: командный голос, мы - команда, воля к победе, ангел-хранитель *(молитва),* ангельский образ *(молитва),* ангельское провидение *(молитва).*

Снаряжение: шашка (сила+d8), шинель (броня 1, защищает всё тело), картуз, обрез винтовки Мосина (8/16/32 2d6+1, ББ 2), инструменты, амулет: болтик на нитке.

монгол Тунгал

Бессменный председатель реввоенсовета города Такчарова. В его распоряжении почти сотня луков и бессчетное количество стрел.

Происхождение: *деклассированный*

Движение: *зеленое*

Образ: *лидер*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6;

Навыки: *военное дело* d6, *драка* d4, *запугивание* d6, *провокация* d6, *убеждение* d6, *уличное чутьё* d6, *внимание* d6, *атлетика* d6, *маскировка* d6, *взлом* d4

Харизма: — 2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;

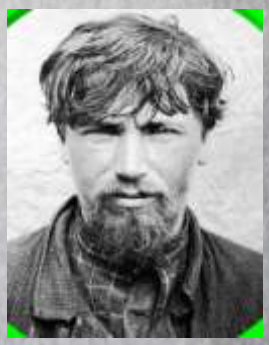
Изъяны: самоуверенность *(крупный),* неграмотность, дурная привычка (*насвай, мелкий*).

Черты: командный голос, мы - команда, полезные связи, сила Земли-Матушки (наговор), подмога Земли-Матушки (наговор), каменные кости (наговор), вторая жизнь (наговор).

Снаряжение: кинжал (сила+d2), кольчуга (броня +2, закррывает всё тело), малый кожаный щит (защита+1), Лук (12 / 24 / 48, 2d6), амулет: фигурка человека с землей внутри.

Брухов

Из крестьянской семьи. Самоучка, который долгое время исполнял роль старосты у себя в селе, пока заезжий барчонок не присмотрел себе его девочку. Брухов такого не стерпел, барчонок получил отворот, а Брухов - батогов. Знамя общероговское. Под рукой ходит от дюжины до сотни товарищей.



Движение: *зеленое;*

Происхождение: *крестьянин;*

Образ: *атаман*

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8;

Навыки: *верховая езда* d6, *внимание* d4, *военное дело* d8, *драка* d8, *стрельба* d8;

Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;

Изъяны: неотесанный, мстительность.

Черты: командный голос, держать строй!, сила Земли-Матушки, громовой удар.

Снаряжение: наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, револьвер, полуавтомат), шашка (2d6).

♣ Емельенко-Залетный

Все, кто плохо говорит на русском или предпочитает ему иной язык, скапливаются в ватаге Емельенко. Тут есть все: татары, мордва, пара алеутов, немчура, лица еврейской национальности (они и формируют основной костяк роты), выходцы из коренного населения. Выглядит отряд кто во что горазд, и напоминает скорее карнавал, нежели партизан. Тем не менее, за неоднократную стойкость и превозмогание заслужил общее уважение. Знамя — черное, расшитое по краям разномастными этническими узорами. Имеется нарисованный ятаган и лозунг «интернациональный полк анархистов Алтая». В бою используют крайне узнаваемый и громогласный боевой клич, состоящий из воплей на всех языках сразу. Активно служат семь десятков повстанцев, на пике формы собирают до двухсот.

Происхождение: *инородец*
Движение: *зеленое*
Образ: *боец*
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d8, *выносливость* d8;
Навыки: *внимание* d4, *военное дело* d4, *драка* d10, *запугивание* d6, *стрельба* d10, *метание* d6;
Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: чужак, неграмотность (крупный), неотёсанный, дурной характер.
Черты: командный голос, мы - команда, полезные связи, сила Земли-Матушки (наговор), подмога Земли-Матушки (наговор), каменные кости (наговор).
Снаряжение: штык-нож (сила+д4), самодельная пика (сила+д8, ББ 1 во время атак верхом, дальность 2, двуручное), граната самопал (5/10/20, 4d6, МШ), винтовка Мосина-Нагана (24/48/96, 2d8, ББ2, штык), немного земли во фляжке.

♠ Порохов

Бывший журналист и непротивленец, сознательно одауншивтившийся. Базируется в деревне Скрабая, где несколько умельцев готовят взрывчатку из чего можно. Широко применяет самопальные гранаты, а так же стремительную тактику «трёхходовки». Замечено приблизительно сорок человек бомбистов. Знамя — черная круглая бомба с коротким бикфордовом шнуром на белом фоне.

Движение: *черное*
Происхождение: *интеллигент*
Образ: *идеалист*
Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6;
Навыки: *военное дело* d6, *драка* d4, *образование* d6, *убеждение* d6, *анализ текста* d6; **анархо-мистицизм** *(акционизм)*: *оглушение* d6, *прорицание* d6, *иссушение* d6,
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: не от мира сего, боязнь (тюрьма)
Черты: энциклопедист, образованный, мистический дар (анархо-мистицизм, специализация: акционизм), дьявольское везение (уловка), умри ты сегодня, а я завтра! (уловка), карта бита! (уловка).
Снаряжение: Маузер К96 (15/30/60 2d8), кортик (сила+d4), амулет: козлиное копыто.

♣ Тарасов

Если кто и знает толк в проникновении в тыл противника, так это Тарасов. Из семьи потомственных лесничих, он знает если не все, то многие скрытые от обычного взгляда тропки и дорожки алтайской глухомани. Тарасовцы занимаются рейдами на Транссиб и соседние территории, активно экспроприируя все, что плохо лежит, дабы переложить туда, где будет лежать получше. Тарасовцев около трех-четырех десятков, а при самых массовых рейдах собиралось аж до двухсот повстанцев. Знамя общероговское.

Движение: *зеленое;*
Происхождение: *крестьянин;*

Образ: *одиночка*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6;;

Навыки: *верховая езда* d4, *внимание* d6+2, *выживание* d4, *драка* d8, *атлетика* d4, *лечение* d4, *маскировка* d4, *ремонт* d4, *стрельба* d6, *уличное чутьё* d4;

Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;

Изъяны: неотесанный, дурной характер, неграмотность

Черты: контратака, путешественник, укротитель.

Снаряжение: нож (сила+2), маскировочная одежда (+2 к маскировке), охотничье ружье (12/24/48 1-3d6 2d10 дробовик), амулет: кусочек янтаря с землей внутри и березовым соком.

Бородатые

Наиболее стихийный и внушающий опасение отряд, в котором, натурально, никого без сильной косматости не встретишь. Бородатые предпочитают схватку глаза в глаза, опираясь на скорость своих лошадок и умение обращаться со всяким сельхозинвентарем. Почти четыреста мирных хлеборобов оказываются не такими уж мирными. На черном знамени начертано: «черная земля», что бы это ни значило.

Воззвание к трудовому народу Омска

Братья наши! Как вам живется при православии, самодержавии и народности, сладко ли? Нравится вам спины гнуть на всю эту белоручную вошь, которая палец о палец не била, а всем владеет? Которая не знает, где у кобылы зад, где перед, а жрет за троих? Которая сама себя за мировую бойню увенчала орденами, что твой иконостас, пока вы, трудяги, оторванные от сохи и станка, в окопах хлорку жрали да пулям кланялись? Аль слащее вам, что толстопузые бородатые лентяи вам райские кущи обещают, но потом, как подохнете от непосильного труда?

Кто терпит, на том и пашут! Доколе же станете вы терпеть над собой куражи Саньки и его свиты?! Сбросьте с себя иго этих скотов! Если каждый из вас, братия, возьмет в руки топор, да отсечет всего одну башку начальственного упыря, скоро вся кормящаяся нашим трудом падаль сойдет под нет! Мы с вами ее выкорчуем!

Поддерживайте партизан-роговцев, первых друзей трудового люда, первых врагов всякой неправды и любого барства! Поднимайте черные знамена и сговаривайтесь друг с другом, как зажить вольно, без попов, офицерья и писарчуков! Палите помещичьи владения, режьте жандармов, в петлю суйте карателей!

Хватит вам стонать под пятой тирана и самодура Колчака! Никто, кроме вас же самих, не даст вам волю! Восстаньте же!

Чудеса Земли Алтайской

Уникальность и самобытность Алтайского края проявляется не только в его природных красотах и менталитете жителей. С самого начала колонизации края ходили о местных чудесах. Конечно, с приходом миссионеров из Московии, Неведомого на этих землях сильно поубавилось, настолько, что оное перешло в разряд легенд, но Перелом вновь вернул краю всё то, забытое и непонятное, что гнали прочь ревнители Христа.

Ныне земля Алтайская вновь полна чудесами, странными местами и созданиями, а также предметами, что не каждому даются в руки. О сём и пойдёт речь в данной главе.

Мертвая вода

Сама природа спешит измениться следом за тем, как поменялось сознание людей на роговских территориях. В лесной глуши, никогда рядом с предгорьями или жильем человека, люди натыкаются на странные водоемы, заполненные жидкостью непонятного цвета, чаще относимой наблюдателями к черному. На ощупь такая вода всегда теплая, а то и горячая. Ее поверхность вечно движется, меняется, даже если ветра нет и ничто не колышет водяную гладь. Поговаривают, что часто к странному водоему можно выйти, прислушиваясь к шепоткам, которые раздаются где-то на грани слуха, они же поведают, когда и куда повернуть. Если положить раненого в такой водоем, примерно после получаса пребывания в нем его раны исцелятся. Если раненый без сознания или при смерти, процесс может растянуться до одного часа. Затем человек может покинуть воду, как ни в чем не бывало, и продолжить заниматься своими делами, но на месте ран остаются шрамы - темные, как будто смазанные нефтью или углем, нарочно выделенные на теле. Оттенок со временем поблекнет, но от него нельзя избавиться полностью.

Если набрать воды из такого водоема в руку, то она не будет иметь те же эффекты, что внутри водоема - обычная вода, разве что на вкус куда противнее обычной — будто в ней развели несколько пилюль.

Но народец все равно предпочитает особо часто к мертвой воде не обращаться. После нее личность едва уловимо, но изменяется. Да и среди повстанцев ходит множество историй о том, как побывавшие в мертвой воде начинали откровенно гнать гусей сразу во всех направлениях: кто непонятно зачем на девушку кинулся при всех, еле оттащили, кто себе глаз вышиб, а кто собственного коня изрубил в капусту — слишком ржал громко. И все же лечиться с помощью такой воды куда быстрее, чем у доктора.

Мертвые водоемы являются Черными Местами Силы, только восстанавливающими не пункты сил и не облегчающими колдовство, но поправляющими персонажу здоровье. Персонажи без Движения, оказавшись в такой воде, Движение обретают, и оно Черное. Персонажи Зеленого Движения ничего не теряют и не обретают от пребывания в мертвой воде, кроме восстановления здоровья. Персонажи других Движений теряют по Идеалу за каждый раз пребывания, и когда Идеалов у них не остается, становятся без Движения. При следующем погружении они выходят уже Черными.

Исцелив в мертвой воде три ранения, персонаж должен прокинуть d6:

1.— ничего не происходит.

2.— буйство. Персонаж непреодолимо хочет крушить и ломать. Через сутки после пребывания в мертвой воде персонаж должен пройти проверку характера, при провале - кидается на ближайшего человека, животное, строение - что угодно, что можно разрушить. Чтобы вернуть контроль над персонажем игрок должен пожертвовать фишку.

3.— похоть. Герой желает любви, немедленно, где угодно и с чем угодно противоположного пола. Через сутки после пребывания в воде, герой должен бросится с удовлетворением первичной половой потребности на первую же попавшуюся ему на глаза даму/мужчину. Спасает успешный бросок характера либо потраченная фишка.

4.— самоистязание. Спустя сутки персонаж тянет карту и наносит себе увечье в соответствие с таблицей увечий. Опять же, успех проверки характера или фишка спасают.

5. — голод. Персонаж набрасывается на запасы еды, если таковых нет, все его действия подчиняются желанию как можно скорее набить желудок. Персонаж жрет как не в себя, ему нужно прокинуть выносливость, и он продолжает хомячить до тех пор, пока не будет провала броска. Провал приносит персонажу три пункта усталости. Поглощение пищи выглядит максимально мерзко для окружающих: герой чавкает, рыгает, игнорирует столовые приборы и тарелки, давится едой. В такой ситуации он запросто может задохнуться. Чтобы понять, задохнулся ли, требуется бросок на ловкость. При провале герю нужна помощь, но даже задыхаясь он продолжает жрать.

6. — кажется, нечистым духам пока не хочется ничего предлагать персонажу. Пронесло.

Выворотные местечки

Очень странным феноменом Роговщины стали «выворотные местечки». Например, выходит человек за водой к колодцу, а эта самая вода висит над самим колодцем. Если человек протянет ведро и зачерпнет ее — ничего, вода как вода. Или, например, идет дождь, а идет не сверху вниз, а из луж тянется к небу, медленно и отчетливо для окружающих. Или деревья, кроны которых подметают землицу, в то время как корни вальяжно расположились наверху, в небе.

Столкнувшиеся с «выворотными местечками» часто начинают сходить с ума от увиденного, так что лучше сразу отвернуться и доложить в Вещую Лигу. Они придут, накамлают там чего-то, и местечко исчезнет. При столкновении с выворотным местечком персонаж осуществляет проверку страха («Дневник Авантюриста 2», стр. 115). Хуже, если человек попробует вступить с местечком в контакт. Он переносится в «выворотную» реальность, становится верх ногами, например, но при попытке выйти оттуда практически обречен сильно грохнуться оземь.

Хищные стаи

С животными на территории Роговщины творится непонятно что. Хотя теперь в лесах стало водиться куда больше живности, чем прежде, охотники и заготовители пушнины\мяса отмечают, что повадки и нрав этой живности причудливым образом меняются. Да и результаты добычи мяса и меха порой удивляют. Один пушник клялся, что при попытке снять с попавшегося в силки зайца шкуру обломал о его тушу все возможные инструменты, но даже на волосок не поднял драгоценный мех. Другой охотник притащил из чащобы целую тушу медведя, сраженного его метким выстрелом, но когда принялся разделывать мясо, оказалось, что все внутренние органы мишки продолжают работать, кровь циркулирует, сердце бьется, мышцы сокращаются, хотя сама туша признаков жизни не подает. Бывает так, что при попытке засолить мясо на зиму из кадушек с ним раздается странное постукивание, а то и невнятное бормотание, а если их открыть, внутри окажутся только черви, во множестве копошащиеся и мерзко воняющие. Впрочем, и нормальную дичь в лесу промыслить вполне реально.

Что точно не относится к нормальной дичи — так это стаи. Как правило, птичьи, хотя встречаются и волчьи, и кабаньи, и даже медвежьи. Отличие такой стаи от обычного косяка или прайда в том, что подобные стаи буквально замирают на одном месте. Копытца могут замереть, не касаясь земли. Пасть открыта, как будто оттуда должен донестись хоть один звук. Лапы роют подстилку в поисках вкусной ягодки. Крылья расправлены, по всем приметам птица должна воспарить. Но нет, стая замерла, будто перед человеком музей чучел. Лишь громкий звук, неосторожное движение или ненужный чих пробуждают всю эту живность от странной летаргии — и бросают прямо на источник звука. Если покинуть видимость стаи, слиться с природой, перестать выдавать себя — стая вновь замрет, не двигаясь, и кажется, даже не дыша. Набрать с такой трофеев не получится — убитые животные валятся на землю и тут же превращаются в силуэты животных, едва различимые на фоне травы и куда более на снегу. От них остается густая маслянистая субстанция.

Среди охотников ходят толки о том, что стаи обороняют некие важные места, куда людям хода нет. Там где удалось встретиться с местным лесным Хозяйчиком и учинить ему допрос насчёт стай, тот лишь морщился и махал рукой: мол, вы это породили, вы и расхлебывайте, я тут бессилен.

Небылички

Идет себе путник, в животе урчит, жрать охота, а последнюю краюху вчера доел, да и жилье людское не близко. Вдруг видит: посреди дороги стоит накрытый стол, там самовар, баранки, конфекты даже, хмельное и съестное. Путник умом понимает, что здесь нечисто дело, а руки уже тянутся к угощению.

Ему придется прокинуть характер, чтобы не поддаться искушению, и чем дольше человек воздерживался от удовлетворения своего желания, тем выше штраф (от -1 до -4). Либо же игрок должен пожертвовать фишку, чтобы точно не возжелать и не присесть за стол. Вместо стола может быть что угодно — породистый конь, пречистая изба с плетнем, прекрасная обнаженная дева, готовая на всё… Провал проверки означает, что путник плюет на все и поддаётся соблазну.

Он попал в небыличное место. Несколько персонажей могут увидеть каждый свое и, влившись в фантазию, реализовывать свои вещи. Один узрел ту самую даму и стал спускать портки, второй - давнего недруга, которого хотел бы располовинить одним ударом — в итоге располовинил снимавшего портки.

Иллюзия остается иллюзией и не прекращается. Попавший в небыличку пребывает в ней, и только могучее магическое воздействие способно вырвать его из иллюзии. Жаждущий даму будет сношать воздух, пока мышцы не сведет, оголодавший станет жевать, покуда не сотрет себе зубы и реально не умрет от голода. Чтобы вывести человека из небылички, персонаж должен справиться со своей иллюзией (проверка характера), а затем выволочь жертву наружу. Но небыличка как бы остается в нем, теперь без магии не обойтись. Обладающий мистическим даром может произвести его проверку против характера поглощенного небыличным местом, при успехе жертва придёт в себя и на него обрушиваются последствия: стертые до десен зубы, сбитое от сношения с землей причинное место и т.п. Если небыличное место не тревожить, обходя его стороной, через какое-то время оно просто исчезнет.

Вещие люди разработали специальные ритуалы, чтобы ослабить влияние небыличных мест на окружающих. Причины появления небыличек остаются загадочными. Небыличные места помечают заговоренными тотемами, делающими небылчку куда более слабой. Снести такой тотем - значит вернуть все как есть, не стоит этого делать.

мистические предметы

♠ Амулет Глабрезу

Представляет из себя стилизованную козлиную башку, выточенную из дерева. Известно, что носить его на себе без опаски могут лишь те, кто присягнул Глабрезу на верность, отдав ему свою душу в вечное пользование и тело на какой-то срок. Простой человек, надев эту реликвию или хотя бы прикоснувшись к ней, мгновенно впадает во все возможные грехи и пороки, превращаясь в неконтролируемое, истекающее инстинктами животное.

♠ Статуи иномирья

Крупнейшую из таковых обнаружили в одном из сел Роговщины, которое обезлюдило из-за превратностей революционного времени. Известно, что статую никто не смог толком описать, поелику ее очертания были настолько чужды людском глазу, что видевшие ее понятия не имели, на что смотрят и с чем это сравнить из привычного. Небольшие статуэтки всплывают тут и там, вызывая приступы безумия и сопровождаясь появлением демонических сущностей разного ранга. Являются ли статуи порталами сами по себе, либо же привлекают к себе отродий - неясно.

♣ Земляной оберег

После Перелома жизнь потекла по-иному. Создания, которых прежде видели в кошмарных снах или сказаниях, теперь бродят среди людей и чувствуют себя куда как вольготно. Чтобы они не смогли причинить вред обычному доброму крестьянину, отправившемуся, скажем, в лес по грибы-ягодки, крестьянин должен завести себе земляной амулет.

Делается он из обычной коры, хворостин, травинки и земли из-под дома или иного места, где человек родился на свет. Затем над ним должен прошептать особые слова кто-то из Вещей Лиги или просто человек, эти слова знающие. Амулет будет действовать несколько столкновений с Зеленой нечистью, как если бы носитель использовал силу «Оберег». Нечисть не сможет увидеть или иным образом почуять его носителя. Обратной стороной является то, что и носитель не разглядит нечисть или чудовище. Понять, что амулет утратил силу, крайне просто — он рассыплется, оставив после себя лишь немного землицы.

Свет мой зеркальце

Легендарная сказочная реликвия, помогавшая принцессам из русских народных сказок, обретается где-то на Роговщине. Выглядит оная как самое обычное зеркальце в медной оправе, без каких-либо украшений и завитков. Однако, обратившись к нему, человек может узреть грядущее, прошлое или настоящее. Просьба обычного человека будет выполнена, но что именно ему покажут — то решает само зеркальце каким-то образом. Может человек узреть, как посевы вызревают, может курящего мужика в большой комнате, а может и свою смерть. Те, кто обладает природной зоркостью к заветному и небылинному, способны спросить более точно. Известно как минимум об одном случае, когда зеркальце разбили. Оно пробило пол и оказалось подполе, а раскроенная им надвое доска съездила вандалу по носу. Ныне зеркальцем владеет одна из колдуний, сотрудничающих с Вещей Лигой.

Сурова нить

Очень тонкая и вместе с тем невероятно прочная бечёва. Суровую нить плели в Вещей Лиге, еще одним ее свойством является уменьшение веса предметов, которые ею обмотаны. Благодаря ей взрослый мужчина способен переносить вес в пять-шесть раз более себя и не запыхаться. Связанный суровой нитью человек нипочем не сможет выбраться, даже магическими средствами; при попытках освободиться волокно будет лишь глубже впиваться в кожу.

Псалтирь царя Фёдора

Последний царь династии Рюриковичей отличался высокой набожностью. По его заказу умельцы изготовили псалтирь, да не простой, а с разукрашенными сценами, о которых повествуется в книге. Как он оказался на Алтае – неясно, но, когда роговцы пришли в некий местный женский монастырь, настоятельница раскрыла перед ними хранящийся в нём псалтирь — и еретики пали ниц, раскаиваясь, плача и причитая. Точно также, когда православным потребовалось укрытие, а в хорошо известном подземелье завелось чудовище, молодая послушница, вооружившись псалтирем, вошла внутрь и так закляла монстра, что тот сгинул. Рассказывают, что если три ночи подряд поститься, молиться и зачитывать из псалтиря, будет откровение и такая благодать снизойдет, что станешь почти святым...

Крест нерукотворный

В давние времена один из первых поселенцев русской крови в этом лесном да гористом крае, Осип, столкнулся с бесами, активно ему досаждающими. Сначала бесы избу пожгли, затем скот поубивали, наконец, землю засолили, так что она родить перестала. Тогда Осип пал на колени перед Господом и попросил заступничества, раскаявшись во всех грехах своих. И был свет великий, и перед Осипом появился крестик. Простой, из дерева, да волокна так причудливо легли, что все равно походили на распятого на кресте Сына Божия. Явившиеся в очередной раз бесы испугались света нерукотворного креста и бежали.

Демонстрация реликвии действует на нежить и мелких Духов, как если бы на них воздействовали силой «Изгнание». Ныне реликвия находится в руках Белого православного подполья.

Воззвание к горнему миру старца Паисия

Не все уникальные вещи выделяются материальной формой.

Паисий Герастратовский полжизни стяжал состояние, владея мануфактурами и несколькими пароходами. Но чем глубже он заходил в дебри жизни, тем слабее становилось его желание владеть и сильнее — познавать ее смысл, что привело Паисия к постригу в монастырь и принятию все новых и новых монашеских обетов.

Он постился неделями, ходил в одной заскорузлой набедренной повязке, усмирял плоть истязанием, спал на голой земле, в общем, демонстрировал весь спектр живой святости. Официальные церковные власти края берегли его как зеницу ока, хотя ни до какой монашеской обители Паисий не снисходил, оставаясь подвижником, живущим где попало и как попало. Тем не менее, встретить его считалось для многих в уезде, губернии и всей стране великим событием, а уж перекинуться парой слов или даже подать Паисию еды (деньги и одежду он не принимал ни в каком виде) почиталось за подвиг.

Пришла революция, затем началась гражданская война. Паисий на них внимания особо не обращал, занимаясь тем же, чем занимался. И ни про какую роговщину слыхать не слыхивал. Но вот однажды группа контрреволюционеров из Православного Земского Края узнала о пленении старца Красными и решила спасти его. Паисия кое-как разыскали в одном из застенков, куда его бросили политцентровские власти. В застенке воцарилась какая-то слишком уж вольготная и добрая атмосфера, и контрики, к своему удивлению, проникли туда без всяких трудностей. И забрали блаженного без проблем, худого, но с абсолютно чистым телом, с аккуратно расчесанными волосами и бородой, без вросших ногтей, и не исторгающего из уст своих ничего, кроме молитвы. Красные сатрапы привели старца в порядок? Отчего-то контра в этом сильно сомневалась...

За беглецом устремились в погоню. Партизаны настигли посланцев Земского Края в глухом лесном уголке Восточной Сибири. И перед начавшейся схваткой Паисий, осенив себя крестным знамением, вышел вперед, тут же получив одну пулю, вторую, и третью. Его тощее, изможденное и закаленное всеми невзгодами тело даже не шелохнулось, а из ран почти что не шла кровь. Паисий начал говорить. Бой прекратился..

Рассказывают ещё много чего, но факт, что теперь воззвание старца Паисия стало реликвией, которую воспроизводят искренне верующие персоны Белого Движения в критический момент. И после этого с ними происходит то же, что с самим старцем — они незамедлительно растворяются ослепительной белой вспышкой. Язык, на котором послание произносится, если и является славянским, то очень отдаленно, никто из слышавших его не мог позже точно сказать, на каком вещает посылающий. Остается недостижимым, каким образом послание всплывает то там, то здесь. Речь же об одном-единственном послании, а не о многих разных, ведется благодаря тому, что на время речи воспроизводящий утрачивает свои черты и внешне становится точной копией старца Паисия в миг его духовного откровения.

Персонажи без Движения, услышав речь, сразу же становятся Белыми.

Персонажи других Движений теряют по одному Идеалу. Если Идеал был единственным, свое Движение они утрачивают. Персонажи, не утратившие Движения, получают штраф -2 на все проверки до конца сцены. Черта «сопротивление сверхъестественному», имеющаяся у таких персонажей, больше не работает.

Персонажи Белого Движения получают бонус +2 на все проверки до конца сцены. До получения состояния «при смерти» они не могут впасть в шок и не получают штрафов за ранения.

Мундир подполковника Кораблева

Подполковник Денис Кораблев был настоящим бичом революционеров и смутьянов всех мастей, водившихся на земле Алтая. За свою репутацию он получил вполне логичную расплату — на него персонально раз за разом совершались покушения. Первый раз его попытались прирезать, подобравшись вплотную, однако то ли нож оказался тупым, или руки убийцы подводили, но подполковник отделался неглубокими порезами. Затем в него стреляли — и пуля попала в пуговицу; неприятно, но не смертельно, а после стрелка скрутили. Затем в его кабинет заложили взрывчатку, назначенную сработать точно в час, когда Кораблев заседал бы там, но что-то с бомбой не рассчитали, в итоге взрыв разнес половину кабинета, а самого подполковника лишь слегка обожгло. И во время каждого покушения на подполковнике был его мундир, пошитый на заказ, с виду совсем обычный, единственное что, ткань везли из самой Москвы. Постепенно даже среди атеистов - большевиков и эсеров, пошли шепотки об абсолютной заговоренности мундира подполковника Кораблева.

Версию заговоренности проверили партизаны, когда делам законных властей в регионе настал швах: отряд Красных повстанцев лихо атаковал штаб армии, захватил кучу пленных, вывел их к стенке и расстрелял. В стоявшего среди сослуживцев и подчиненных Кораблева не попала ни одна пуля. Тогда вожак повстанцев решил изрубить подполковника в капусту: шашка просто отскакивала от мундира, а затем вовсе сломалась.

В конце концов Кораблева взяли, да и сунули в петлю. Голым. Мундир с него сняли, разожгли огонь и бросили туда. Тем временем подошли силы колчаковцев и повстанцы вынуждены были бежать. Оказалось, что мундир даже в пламени уцелел.

Ныне принадлежит офицеру Захаровскому, семью которого истребили роговцы. Захаровский периодически участвует в рейдах на Роговщину, отмечая свой путь кровавой резней в лояльных анархистам местечках.

Надетый мундир дает +6 к стойкости персонажа.

Луч красного света

Обыкновенное оружие требует расхода патронов, плюс усилий по перезарядке. Долгое это дело. И вот пытливые головы одной из технических артелей Иркутска заморочились над созданием нового, доселе невиданного оружия, которое не расходовало бы боеприпас, и наносило замечательный вред противнику. В основе его лежал принцип использования открытых новонаучниками алых спектральных частиц, функцией которых в окружающем мире является накопление кинетической энергии; она буквально накапливается внутри подобных частиц, и движение ее лишь высвобождает, благодаря чему все и движется. Алые спектральные частицы взаимодействуют с частицами топлива, именно из их синтеза, незаметного для большинства приборов, высвобождается энергия, и начинается запуск механизма.

При помощи системы оптических призм, луч красного цвета улавливает алые частицы из рассеянного светового спектра. Аппарат устроен так, чтобы частицы накапливались внутри, высасываемые прямо из окружающей среды и давали последствия, сравнимые по мощи с динамитным взрывом. Первые образцы являлись крайне габаритными и тяжелыми, но ныне создан и уже опробован относительно портативный прибор, весящий, конечно, вдвое больше самой тяжелой винтовки, но окупающий себя из-за громадной поражающей силы. Выглядит прибор так: топливный бак с рубедином на поясе, от него тянется шланг к пистолету, а сам пистолет имеет спусковой механизм и сопло для всасывания алых частиц из окружающей среды, через сопло частицы попадают в емкость для их хранения

При нажатии на курок керосин подается из бака в корпус оружия, где уже нагнетены алые частицы, происходит взаимодействие, и свет обретает разрушительный потенциал. Длина луча в светлое время суток составляет до ста метров, в темноте же он способен бить на километр и далее. Убойная сила луча поражает! Однако при поломке последствия оказываются не столь радужными. Человека охватывает пламя от красного керосина и разрывает в клочья потоком освободившихся алых частиц. Выжить после такого практически невозможно, поэтому лишь самые уверенные в себе, аккуратные и преданные делу революции солдаты НРА рискуют пользоваться красным светом.

Раны, нанесенные лучом, выглядят как облитые марганцовкой ожоги. Раны пахнут красным керосином, и плоть буквально обращается в пар, который быстро улетучивается.

Аспект: гиломорфетика**; Дальность:** день: 24/48/96; ночь 48/96/192.

Повреждения: 4d6; **скорострельность:** 1; **вес:** 10; **магазин:** 20 (м); **требуемая сила:** d6; **цена:** 6000

Требует красный керосин (малая капсула). Если на игральной кости при проверке навыка, необходимого для активации устройства, выпадает единица (независимо от результата на диком кубике), аппарат взрывается. Его носитель умирает, находящиеся в пределах среднего шаблона должны пройти проверку характера, ибо зрелище это точно не из приятных.

Для того, чтобы уничтожить сверхъестественное существо, требуется два попадания. В первое - луч не наносит монстру никакого урона. Со второго - действует как положено. Существа принципиально неуничтожимые лишатся телесной оболочки. Существа, уничтожаемые нетипичным способом (н. серебром) получают стандартный урон, но могут регенерировать (к примеру, оборотни). Обычная нечисть горит алым пламенем, как и положено.

Поле Трипкина

Амвросий Петрович Трипкин был одним из первых новонаучных деятелей в Иркутске. В царские времена он почитал себя изобретателем, для новшеств которого в сером, поглощенным рутиной а размеренностью мире не находилось достаточно места. После Перелома место нашлось, теории Амвросия Петровича и его изобретения вдруг обрели способность действовать сообразно замыслам творца. Например, поле, повторяющее эффекты гиломорфной брони.

Дело в том, что не каждый боец способен носить на себе всю тяжесть защиты из новых материалов, потому что она, извините, тяжелая. Другое дело, если зацепить на поясе относительно небольшую коробочку скромного веса, которая при должной активации создает вокруг носителя защитное поле. Просто, удобно, безопасно.

Поле Трипкина потребляет одну малую капсулу «красного керосина» за час работы и подчиняется обычным правилам неполадок гиломорфных изделий. При соприкосновении с другим Полем Трипкина незамедлительно вызывает субчастотный взрыв, от которого оба носителя поля оказываются в шоке. Сдетонировавшие приборы перестают функционировать, требуется перезауск.

Поле Трипкина даёт +4 к броне к защите всего тела. Бронебойное оружие не позволяет снизить эффект этой брони. **Вес:** 1,5 кг. **Цена:** 5000.

Окуляры «Революционная бдительность»

Оккультная активность не могла остаться без ответа со стороны пытливых умов. В конце концов, любая тьма суеверий должна пасть перед ядрами света и разума. Но если в Москве, Харькове и Екатеринбурге нашлись и производственные мощности и готовые технические решения, чтобы запустить в поточное производство особые приборы (типа инфравизора Визенштейна), то иркутским новонаучникам, лишённым и того, и другого, пришлось «изобретать велосипед», фактически, с нуля.

Дабы видеть созданий, чья материальность в лучшем случае под вопросом, новонаучными специалистами ИСР были созданы соответствующие окуляры, «подсвечивающие» местоположение потустороннего. Они выглядят как особого вида очки - «гогглы». Использование окуляров в течении часа времени требует малой капсулы красного керосина. Окуляры подчиняются правилом неполадок флуктуатики. В случае неполадки носитель теряет зрение на 6d6 раундов.

Окуляры дают +4 ко все проверкам, связанным со зрением. Окуляры работают против всех сил, накладывающих иллюзии. Мир через призму окуляров выглядит оттенками красного. Все сверхъестественное, магия, ее носители, особые предметы и места в них подсвечиваются штриховкой.

Кувшиня, Зеленбей и некоторые другие выходцы из Вещей Лиги вынуждены тратить немало своего времени на поиск и борьбу с тварями, мешающими жизни края и деятельности роговцев. Конечно, не всякое чудище классифицируется ими как зло. Те, с кем разными способами удаётся договориться, заклясть или перенаправить внимание и гнев на врагов повстанцев, не считаются враждебными, разбираются с оными исключительно по обстоятельствам. Но есть ряд существ, имена которых на слуху, кого боятся и с кем бьются уже значительное время.

Белая Баба

Самозваная горная королевична края, не желающая делить свою власть ни с кем. Хоть править хочет только горами, ну и небольшой территорией возле них. Белая Баба впервые проявила себя после Перелома, когда группа рудокопов наткнулась нанеобыкновенной красоты залу, разрабатывая потенциально богатую рудой залежу. В зале кого только не было: все горные духи стояли на коленях перед обворожительной фигурой на троне из какого-то странного на вид металла, где Белая восседала гордо и прямо. Белая Баба тут же приказала разнести весть, что она есть владычица гор, она и более никто, а коле желающие появляться там не дадут ей вассальную клятву и не станут собирать оборок в назначенное время, она прогневается, и быть с ними беде. Анархисты, прознав об этом, послали к Бабе переговорщиков, чтобы объяснить, что королей теперь уже нет, и что Баба может считать себя товарищем, на равных правах со всеми прочими. Тогда Белая и разъярилась, нанеся несколько ударов по и без того хилой роговской металлодобыче.

Тогда вмешалась Вещая Лига. Однако для колдунов и анархо-мистиков оной Белая Баба оказалась слишком сильна. Ценой серьёзных потерь личного состава Лига лишь смогла узнать о её уязвимом месте - Каменном Троне, и объявила солидную награду в золотишке за информацию о троне Белой Бабы и ее нынешнем расположении. Известно, что группа горняков, называемая бабьими прихвостнями, стоит перед чудищем на коленях и тайно с ней сотрудничает.

В действительности Белая Баба - ни что иное, как эпопт, стоящий на страже врат в Поля Хаоса, ибо залежи руды - ни что иное, как приманка для смертных, вгрызаясь в жилы рудокопы, сами того не ведая, пробивались к Вратам. Именно из-за оных в Мир Людей попадают статуэтки Иномирья а также Кошмары - чудовища Чёрного Движения.

Образ: *хитрец*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d12, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d10;

Навыки: *драка* d10, *внимание* d8, *провокация* d10, *оккультизм* d10, *убеждение* d8;

шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7;

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов

Неуязвимость: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Оккультизм: Белая Баба обладает мистическим даром, её запас сил равен 25. Она может использовать любые силы из списка оккультизма.

Слабость: Каменный трон. Если уничтожить трон Белой Бабы, который является тем якорем, что удерживает её в Мире Людей, она более не сможет в нём находиться и будет навсегда изгнана в Иной Мир.

Вооружение: магический удар (2d12, 5/10/20, тяжёлое оружие).

Технобионт «Ткач Революции».

Иркутская Советская Республика не имеет достаточных производственных мощностей, потому вынуждена полагаться на помощь Советской России. Проблема в том, что последняя удалена от оной на тысячи километров, большую часть которых занимает территория враждебного красным Государства Российского. Известно, однако, что в 1921-м году Москва предприняла попытку поставки своим сибирским союзникам новонаучных станков, материалов и оборудования.

Загрузив техникой предоставленный анархистами Республики М.Р.А.К. сухогруз, Советы смогли провести судно в обход Скандинавии по Северному Морскому Пути до устья Ангары, а оттуда, через Байкал - в Иркутск. Иркутяне к тому времени уже возвели цеха, в которых и установили и подключили привезённое оборудование. Но стоило ведущему инженеру нажать на кнопку запуска, как что-то вошло не так. Запущенные станки внезапно начали деформироваться, видоизменяться, сея панику - а затем принялись пожирать персонал. К счастью, большая часть рабочих и технических специалистов успела сбежать, надёжно заперев ворота.

Завод, вместе с находящимися там станками было решено уничтожить. Но, поскольку стены были отстроены на совесть а артиллерии подходящего калибра не было, иркутяне решили использовать динамит. Нужное для подрыва количество собирали два дня, и всё это время в стенах завода кипела какая-то работа: из труб шёл дым, за окнами мерцали электрические разряды а изнутри слышался лязг и грохот механизмов. Но когда к подрыву было уже всё готово - работы внутри внезапно прекратились. Завод затих.

Внезапно ворота распахнулись. Перед иркутянами стояла машина, которой свет никогда прежде не видывал: почти пять метров в высоту, на восьми массивных металлических ногах, со здоровенной головой, на которой алым светом зыркали, опять же, восемь больших глаз. На спине машины расположились четыре орудия, в них имелся боезапас.

Машина, посредством встроенного динамика вступила в контакт с обомлевшими техниками, бойцами и сотрудниками Политцентра. Извинившись за неприятный инцидент в день запуска, и то, что на её создание ушли все привезённые Москвой станки и материалы, пояснила, что ее зовут Ткачом, и она готова биться с врагами Республики.

С помощь Ткача, которому дали фамилию, разумеется, Революции, удалось отбить нападение прорвавшихся сквозь фронт семёновцев, тем самым восстановив фронт. После чего технобионт впал в непонятный для новонаучников летаргический сон - то ли из за действий оммёдзи - японских союзников ЗБГ, то ли ещё почему... На контакте он остается, но отвечает максимально загадочно и туманно, с места не движется, враждебности и каких-либо намерений не проявляет. Оживление действий на Алтае вынудило ученых спешным порядком думать, как заставить махину направиться в сторону Роговщины. Но пока что и сам технобионт и процесс, его породивший, остаются большой загадкой для всего новонаучного комьюнити Восточной Сибири.

Образ: *боец*

Движение: *красное*

Характеристики: *смекалка* d12+1, *характер* d12

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *пилотирование* d10, *стрельба* d10, *Новая Наука* d10

шаг: 6/16; **защита:** 2; **стойкость:** 15 (5);

Особенности:

Механизм: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Технобионт (стр. 195 Правил КЗ); требует красный керосин (800)

Размер: +4 (огромный)

Броня: 5 (тяжёлая)

Вооружение: четыре 47мм скорострельных орудия (75/150/300; 4d8, ББ4, скор.2; МШ; автомат; тяжёлое, активируется телекинезом); конечность (2d12; ББ4)

Новая Наука: ПС: *20;* **Силы:** *зоркость, свет/тьма, струя, рассеивание, увидеть сверхъестественное.*

♠ Глабрезу

Демоническая сущность из Иного Мира, что пытается прорваться в Мир Людей - а может быть и уже прорвалась? Понятно, что мало кто оную сущность видел, ещё меньше пережили встречу с демоном. Нематериальное присутствие сущности ощущаются знающими людьми, но доподлинно непонятно, какую именно роль глабрезу играет в жизни Роговщины. Возможно, что Григорий Рогов продал душу этому демону - а возможно, что он и есть этот самый демон, а то, что повстанцы знают, как своего вождя на самом деле лишь оболочка для глабрезу. Учитывая что демоны данного ранга предпочитают действовать хитростью, коварством и обманом, это вполне возможно...

Образ: *хитрец*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d8;

Навыки: *драка* d10, *внимание* d8, *провокация* d10, *запугивание* d10, *убеждение* d12, *уличное чутьё* d8, *маскировка* d8, ***анархо-мистицизм:*** *Кукла* d8, *Рассеивание* d8, *Смятение* d10, *Увеличение/Уменьшение* d10, *Увидеть/Скрыть сверхъестественное* d8;

шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10;

Особенности:

Демон (стр. 210 Правил КЗ);

Захват: Атакуя противника, который весит 100 кг. или меньше, Глабрезу может попытаться схватить жертву и поднять ее в воздух. В случае успешной атаки когтем, жертва должна выполнить проверку ловкости. Провал означает, что глабрезу поднял ее в воздух. Скорее всего, жертва будет схвачена за талию, поэтому она по-прежнему может сражаться, но со штрафом -4 к проверкам драки. Схваченная жертва может вырваться, успешно пройдя проверку силы против силы Глабрезу в тот раунд, когда не атакует. Очень редко Глабрезу выпускает схваченную жертву, разве что сам будет при смерти.

Размер: +2 (крупный)

Клешни/когти: сила +d8/сила+d6;

Истинное Имя: Нзарглаах.

♣ Дельбег

Тот, кем ранее пугали непослушных детей, ныне воплотился, и ходит среди смертных, ибо страсть охоч до плоти. Вообще, дельбеги просто любят полакомиться мясцом, но вот закусив человечиной, сразу теряют вкус к любой другой пище. Отведав человечины, любое иное мясо, даже самое свежее, кажется твари безвкусным, потому все чаще дельбеги переходят на диету из человечины, становясь угрозой для людей. Дельбег, который раз в фазу луны не поест мяса, коченеет где лежал и лежит так неподвижно еще три фазы, потом оживает, и у него ровно день, чтобы найти пропитание. Если ему это снова не удается, следующая спячка продолжается уже шесть фаз, и так далее.

Место которое дельбег зовет своим домом, есть нора дельбега, вход в которую всегда замаскирован под оставшуюся от костра выпалину. Дельбег проникает в свое жилище без каких-либо усилий, ему достаточно просто встать на такое место и пожелать оказаться внутри — и он будто сквозь землю проваливается. Зимой пропалины выделяются тем, что снег сверху более темный. Ни в какую погоду в пропалину не затечет вода и не образуется в ней лужа. Дабы простой человек мог оказаться в норе дельбега, ему следует несколько раз повернуться вокруг себя на одной ноге, в свободной форме требуя впустить себя. Если человек упадет, не доведя вращение до конца, то дверь останется для него закрытой еще на 10 лунных циклов. После снова можно попробовать.

Дельбег выглядит как высокий крепкий человек, лицо которого положили на бок и заменили глаза и нос еще одной зубастой пастью, котрая может открываться в унисон с основной, а может и сама по себе, или в любом другом ритме. Шея толстая, коренастая, на затылке виднеется длинная коса, бегущая вниз и продолжающая рост даже на шее. Нет двух дельбеков, у которых коса была бы одного и того же цвета. Плечи массивные, руки выглядят тонкими, едва ли не как ветки, но в драке дельбег способен страшно бить ими, сминая даже броню. Руки оканчиваются тремя пальцами, каждый о шести фалангах, на коне фланг расположены острые короткие когти. Ноги у дельбега короткие, чресла, как правило, прикрыты неким подобием набедренной повязки.

Образ: боец;
Движение: зелёное;
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10;
Шаг: 7; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *драка* d8, *внимание* d8, *запугивание* d6;
Особенности:
Крепкий (»Дневник Авантюриста», стр. 171);
Темновидение (»Дневник Авантюриста», стр. 175)
Когти/пасти: урон: сила+2/сила.

Ильбы

Некоторые считают, что эти существа являются потерянной ветвью человечества. Все может быть, тем более что во многих отношениях выглядят и ведут они себя весьма и весьма по-людски. Ильбы — семейственные обитатели горной толщи а так же ударная сила войск Белой Бабы на данный момент. Ильбы представляют собой человекоподобных существ ростом до метр девяноста, которые даже передвигаются прямо. Если бы не цвет кожи, смахивающий на структуру горной породы, не широкие треугольные зубы, не сверкающие в темноте светло-рубиновым глаза, ильбов наверняка принимали бы за людей. Но увы. Так же ильбы при движении издают слегка слышный звук, будто трутся друг о друга два камешка. Еще с них постоянно сыплется каменная же пылюга, если такая угодит в нос —будешь чхать.

Обитают ильбы в горах, в просторных пещерах, которые будут просторными даже в горе, которая от горшка два вершка. Человек может попасть в логово ильба лишь при разработке руды в этом месте, и тогда лучше не задерживаться — ильбы незваных гостей не привечают. Чтобы покинуть логово, достаточно выйти из него, а затем засыпать проход, через который в это самое логово вломились. Затем отвернуться — и готово, прохода как не бывало, и теперь лучше пустить ход немного правее или левее.

От появляющихся в горах ильбы требуют не так много: не петь, не ругать природу-мать и оставлять им, ильбам, четвертую часть добытого или выработанного. При этом на некоторых рудокопов ильбы, очевидно, злы просто так, от природы, так как стоит тем явиться, как ильбы тут как тут и начинают причинять неудобства. Если сразу при появлении в новом горном забое или пещере человек ощущает присутствие ильба, случай как раз такой. Тогда нужно остаться в пещере или штольне на всю ночь, от заката и до рассвета и преломить с ильбами хлеб. Костер разводить нельзя, согреваться придется движением. Как только ильбы явятся, нужно предложить им, чем природа-мать порадовала, и хотя бы немного с ними поесть. Кто выдержит всю ночь разделять компанию этих существ, на того злоба ильбов пройдет, и он сможет трудиться киркой спокойно. Кто же покажет себя малодушно, или сбежит, или неучтивым словом оскорбит горных людей, того могут продолжить мучать, и это ещё самый приемлемый вариант.

Живут ильбы семьями от трех до дюжины существ, в зависимости от размера горы. После присяги Белой бабе большинство из них стоит за нее, называет подгорной царицей и к людям относятся не очень хорошо. Клятва обязывает-с. Но какое-то количество семейсив все еще к людям нейтральны, и, очевидно, не гнут спины перед Белой Бабой. Почему так — поди выясни...

Ильб-отрок

Основная масса встречающихся ильбов. Ростом с женщину или хорошо развитого физически ребенка. Дерутся каменными дубинками, которые один человек поднять не может в принципе (если у него не исключительно огромная сила не ниже d12, и не при помощи магии).

Образ: *боец;*
Движение: *зелёное;*
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10;
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9;
Навыки: *драка* d8, *внимание* d8, *запугивание* d6;
Особенности:

Темновидение («Дневник Авантюриста», стр. 175);
Невосприимчивость («Дневник Авантюриста», стр. 172): **огонь;**
Уязвимость: вода. Кружка воды, вылитая на ильба, наносит ему одно ранение.
Вооружение: каменная дубина (сида +d8).

Ильб-жена

Определенно существо женского пола с непомерной грудью и такими же огромными бедрами. В бою участвует при помощи каменного лука. Рост — по плечо зрелому мужчине.

Образ: *хитрец;*
Движение: *зелёное;*
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d10;
Шаг: 7; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *драка* d6, *внимание* d8, *запугивание* d6; *стрельба* d8
Особенности:
Темновидение («Дневник Авантюриста», стр. 175);
Невосприимчивость («Дневник Авантюриста», стр. 172): **огонь;**
Уязвимость: вода. Кружка воды, вылитая на ильба, наносит ему одно ранение.
Вооружение: лук и стрелы (12/24/48, 2d6).

Ильб-отец

Самый высокий и сильный, глава семьи, а так же самый настоящий шаман, умеющий не только в драке наподдать. Ростом под два метра. Вооружен шипастой палицей.

Образ: *маг;*
Движение: *зелёное;*
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d10;
Шаг: 7; **Защита:** 8; **Стойкость:** 10;
Навыки: *драка* d8, *внимание* d8, *запугивание* d6; *колдовство* (шаманизм) d8/
Особенности:
Темновидение («Дневник Авантюриста», стр. 175);
Невосприимчивость («Дневник Авантюриста», стр. 172): **огонь;**
Уязвимость: вода. Кружка воды, вылитая на ильба, наносит ему одно ранение.
Колдовство (специализация: *шаманизм)*: **ПС:** 10; **Силы:** *Дар воина, Смятение, Сон, Управление стихиями (земля, огонь).*

P.S. Все оружие ильбов обладает заразностью: человек, который продержит его раунд, должен сделать бросок выносливости, при провале его рука каменеет, становясь похожей на такую же, как у ильба. Такого человека все будут сторониться, по известным причинам. Ильбы к себе его тоже не примут. Человек не может таким образом заразить другого человека. Постепенно окаменение распространяется, и рука станет подобна каменной породе. Дальше, чем по плечо, окаменение не распространяется.

♣ Эзза

Эзза есть замаскированный под местность обитания хищник, всё чаще выходящий к человеческому жилью и нападающий на людей. Эзза есть в двух воплощениях: первое - некий предмет местности, который от настоящего и не отличишь. Пенек, дерево, лужица, кочка, кротовинка - что угодно. Если на такое наступить ощущения будут как от настоящего, правда, наступивший тут же вступает с эзза в бой.

Но это лишь надземная, видимая сразу часть чудища. Как только к эзза приближается годная для него добыча, эзза выпускает свои лапы и хватает ее, из-под земли появляется настоящее тело эзза, включающее в себя пасть и несколько лапок возле нее, крайне затрудняющих попытку высвободиться в момент, когда пасть уже рядом. Эзза издает характерное высокое рычание при атаке. Может передвигаться по земле, выбравшись полностью, тогда он видимый, и движется на четырех толстых лапах. Может не спеша дрейфовать под землей. Если заприметили один пень, а потом этот же пень вдруг стал к вам ближе, почти наверняка перед вами эзза. Ну, или у вас галлюцинации.

Под землёй эээза перемещается куда медленнее, но след от надземной части исчезает сразу же, не может его воспринять человеческий глаз или там ступившая прямо на него нога. А вот владеющие колдовством вполне способны его различить посредством силы «Увидеть сверхъестественное». Поземное тело эээза — белесо-дебелое, безглазое, перемазанное землей, с двумя длинными многосуставчатыми «руками», выглядящими действительно как человеческие руки только имеющими от семи до дюжины фаланг, и оканчивающиеся псевдоладонями с длинными гибкими пальцами. Псевдоруками эээза может обвить жертву кольцами, практически не оставляя одинокому человеку или зверю шанса выжить. Так же имеются четыре ноги, которые эээза под землей складывает как ему удобно. Выбравшийся наружу полностью эээза высотой с дом, самые большие экземпляры достигали размера небольшой такой горки или холма.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d10, *выносливость* d10;

Шаг: 4(*под землей*), 9 (*по земле)*; **Защита:** 6; **Стойкость:** 11;

Навыки: *драка* d8, *внимание* d10, *запугивание* d8;

Особенности:

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) от +4 до +7 (огромный);

Перемещение под землёй («Дневник Авантюриста», стр. 172);

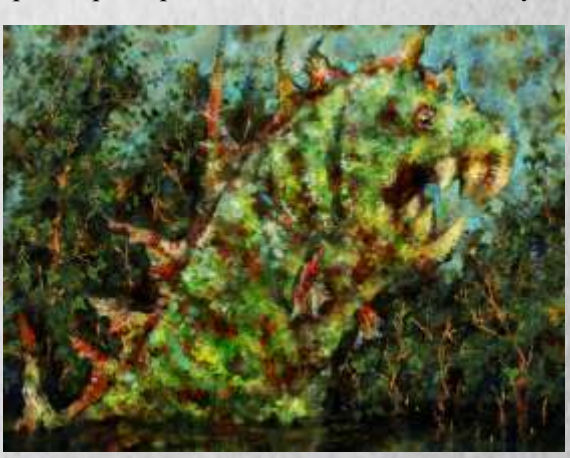
Тепловидение («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Псевдоруки: удар: сила; **Обвить:** сила за каждую обвивающую псевдоруку; **Пасть:** урон: сила

Абра

Раньше абры появлялись в тех озерках и речках, которые так или иначе были обижены людьми. Например, местные все время мочились в водоемчик — получалась абра. Потому подходя к водоему, лучше сперва убедиться, что из него никто не выпрыгнет тебе навстречу.

Абра появляется на рассвете или в сумерках, также её внимание рискуют привлечь те, кто задумал искупаться после захода солнца. В остальное время абра спит на дне, закутанная в ил. Абра сливается по цвету с водной гладью, так что требуется проверка внимания (штраф -2), чтобы ее разглядеть. Выглядит тварь как высотой в человеческий рост столб из рыльников различных водных обитателей, выглядящих мертвыми. Как только цель оказывается близко, человек или другое живое существо провалится под воду, затем сразу в ил, выбраться откуда — сперва проверка характера, затем силы. Так же следует помнить, что человек не умеет дышать ни водой, ни илом.



Образ: хитрец;

Движение: зелёное;

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d10, *выносливость* d10;

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8;

Навыки: *внимание* d8, *запугивание* d8, *драка* d6.

Особенности:

Водный («Дневник Авантюриста», стр. 171). В воде шаг абры равен 10.

Невосприимчивость («Дневник Авантюриста», стр. 172): сталь, дерево, огонь, кулаки, зубы, когти.

Гипноз: абра атакует всех находящихся рядом живых существ магией, парализующей волю жертвы. Находящиеся на берегу создания, завидев абру, должны прокинуть характер, чтобы не шагнуть прямо в воду. Находящиеся в воде создания должны сделать то же самое, но со штрафом -2. Заворожённый аброй человек слышит кучу различных водных звуков, буквально заполняющих его сознание, вытесняющих его мысли и устремления. Причинить абре вред можно либо пройдя проверку против ее атаки, либо все, никак больше. До проявления абру просто не увидеть.

Зубы: сила+d6

♣ Албаста

Албаста — это отвратительного вида старуха с рыбьим хвостом, её груди свисают плетями, и она забрасывает их за плечи. Она обожает человеческую плоть, но её физическая сила не так велика, чтобы полагаться на неё. Вместо этого она принимает облик прекрасной обнажённой девушки, чтобы привлечь жертв и расположить их к себе, заключить в объятья, а потом защекотать насмерть своими грудями. Смерть довольно забавная, но от этого не менее верная.

Образ: *хитрец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8;

Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;

Навыки: *драка* d8, *внимание* d8, *атлетика* d6, *провокация* d6;

Особенности:

Водный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). В воде шаг 8.

Щекотка: Если албаста успешно осуществляет захват, она может вместо нанесения урона защекотать жертву. Она осуществляет проверку силы или ловкости против силы или ловкости жертвы и при успехе даёт ему один уровень усталости в результате нервного шока. Эти уровни усталости исчезают на следующий раунд после того, как жертве удастся освободиться из объятий албасты.

Маска: Албаста может принимать облик привлекательной женщины.

Когти: d8 +d4.

♣ Ютпа

Ютпа — не кто иные как живущие в воде создания, напоминающие помесь человека и рыбы. Обычно они выглядят буквально как половина тела от рыбы, а вторая от человека, ростом примерно в метр. Нападают стаями по шесть-дюжине особей, атакуя тех, кто подобрался к воде слишком близко. Ощутимо воняют илом.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d8, *выносливость* d6;

Шаг: 4 (в воде 10); **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;

Навыки: *внимание* d6, *запугивание* d8; *драка* d6

Особенности:

Водный: («Дневник Авантюриста», стр. 171)

Наскок: («Дневник Авантюриста», стр. 172)

Мелкий («Дневник Авантюриста», стр. 173)**:** размер −2

Когти: сила+d4

♠ Тхорь

Эти странные, гротескные и отталкивающего вида существа появились относительно недавно, однако уже успели завоевать опасения населения роговщины. Ничего удивительного, ибо помимо мрачного внешнего вида они отличаются высокими боевыми качествами.

Тхорь выглядит как брошенная каким-то животным недоеденная туша. Причем животное уже основательно над ней поработало, перемешав в одной целое внутренности, кожу, частицы костей и мясо, да так и оставило. И другие животные не набежали доесть, в результате падаль осталась валяться на дороге, ее облюбовали мухи и опарыши. Пахнет тхорь соответствующе. Однако если рядом с тхорем оказывается человек или неосторожное животное, тхорь выпускает из себя тонкие красные хоботки-щупальца с острыми концами, успешно пробивающими одежду.

Впившиеся в плоть щупы подтягивают несчастного к тхорю и вся масса твари впивается в него, приступая к пищеварению. Щупальца в этот момент атакуют других существ в радиусе пары метров от тхоря. Как только жертва мертва, тхорь переползает на нее и принимается поглощать куда быстрее, чем это ожидается от мёртвой туши. Через какое-то время на месте оказывается уже большая на размер жертвы туша. Передвигается тхорь медленно, если только не поднимется вдруг и не побежит на двух псевдоногах, при этом зверюга все еще в состоянии атаковать кого-нибудь. Именование тхоряьполучил за звуки, которые издает при атаке.

Образ: *хитрец;*

Движение: *черное;*

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d10;

Шаг: 2\7; **Защита:** 4; **Стойкость:** 10;

Навыки: *внимание* d6, *запугивание* d8, *драка* d6;

Особенности:

Яд («Дневник Авантюриста», стр. 175)**:** *отравляющий*

Невосприимчивость («Дневник Авантюриста», стр. 172)**:** пули

Многорукий: может атаковать одновременно несколькими щупальцами несколько разных целей, не получает штрафов за каждую дополнительную атаку после первой

Щупальца: d10 на каждое щупальце. Если обрубить щупальце тхоря, ему потребуется д6 раундов, чтобы отрастить новое.

Живоглот

Живоглот выглядит как человекоподобная фигура, на которой можно различить контуры лица и некоторую одежду, только все это является рисунками на теле чудища, хотя и весьма и весьма реалистичными, дабы запутать предполагаемую жертву. Как только несчастный оказывается на расстоянии атаки, живоглот бросается на него всем своим телом. Тут же выясняется, что живоглот весь состоит из зубов, зубов и еще раз зубов. Зубов, кажущихся короткими и хиленькими, пока они не начнут перетирать на снедь для чудовища хоть и металл. Часть зубов живоглота при атаке ломается, трескается, крошится, но это врага не останавливает, он продолжит наступать во что бы то ни стало.

Появляется живоглот в результате выплеска энергии из Черного Места Силы, который должен попасть на человека, испытывающего ныне острый приступ голодания. Такой человек сам не замечает, как останавливается, если ехал верхом, то спешивается, дает коньку под зад саблей плашмя, и отходит туда, где нет свидетелей. Как только оказался в таком месте, его плоть начинает неотвратимо меняться. Нужна успешная проверка характера (штраф -4), чтобы предотвратить появление живоглота. При успехе человек просто не помнит, что некая сущность пыталась воспользоваться его телом. Ну а при провале образуется живоглот. Всплеск энергии, который в будущем станет живоглотом, можно рассмотреть при помощи мистического дара, оный выглядит как плывущая по воздуху куча зубов самого разного вида. С помощью мистического дара его можно и уничтожить, подойдет любое наносящее урон заклинание.

Как только живоглот насытился, он покидает тело-носителя и отправляется обратно в Черное Место Силы. Бывший носитель ничего не помнит, время, которое он провел под контролем сущности, как будто улетучилось из реальности, и человек склонен думать, что последние часы занимался тем же, что до этого. Его может сильно так удивить произошедшая вдруг смена дня на ночь и наоборот.

Если выбить тело, в котором пребывает живоглот например, при помощи магии, либо же нанеся ему летальный урон, живоглот освободится тут же, и попробует перейти на ближайшее подходящее тело. Чтобы гарантированно избавиться не просто от оболочки, но от самой сути чудовища, требуется найти логово живоглота, и выжечь его каленым железом. Буквально. Только расплавленный металл способен нанести логову и окопавшейся в нем твари непоправимый урон.

Образ: дух

Движение: чёрное;

Характеристики: в бестелесной форме: **шаг** 8

в телесной форме: *ловкость* d10, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d10, *выносливость* d6
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8;
Навыки: *драка* d6, *внимание* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6,
Особенности:
Бесплотность («Дневник Авантюриста» стр. 171): исключительно в форме духа
Зубы: сила+d4

ВНУТРЕННИЕ ВРАГИ РОГОВЩИНЫ

Не секрет, что роговские повстанцы воюют, почитай, со всеми - с колчаковцами и вольготниками, с Иркутском и Красными партизанами, с унгерновцами и «беловодцами». Но помимо внешних врагов, имеются и враги внутренние, действующие на территории Кузнецкого уезда. Борьба с ними идёт с переменным успехом.

Черные: глабрезофилы

Сущность из иномирья, известная смертным под именем «Глабрезу», обретается недалеко от роговщины и настаивает, чтобы ее впустили. Последователи демона, скрытные, коварные и хитрые, строят козни. Роговская контрразведка прекрасно осведомлена о том, что один, возможно, два полевых командира поддерживают проход в наш мир демона. Но кто эти личности, установить пока что не получилось.

Зеленые: люди земли

Некоторые представили зеленого движения на Алтайщине считают, что Рогов и его молодцы ведут народ не туда. Их можно понять: природа неуклонно суровеет, посконный уклад жизни нарушается и разбивается, бабы чувствуют себя вольготнее, молодежь посылает старших куда подальше... Самое печальное, что нечисть, обычно повинующаяся слову Матери-Земли теперь как будто тоже стала себе на уме и готова помогать человекам в их начинаниях. Противники роговского курса называют себя «людьми земли», но вынуждены скрывать себя и свои намерения до срока, который, как говорят их вожди, скоро настанет.

Белые: православное подполье

В религии анархисты видят не просто опиум для народа, но грозного врага, освещающего земную неблагость. Вооружившись заветами Михаила Александровича Бакунина «Если бог есть, то он главный тиран», они принялись тираноборствовать, преследуя и убивая верующих. Последних оказалось не так много, гвоздь православия должен был бы сидеть в народе куда глубже за столько веков его вколачивания. Тем не менее, небольшое количество беглых попов, не желающих отречься от религии крестьян и тех, «на чьих руках нет трудовых мозолей» скрывается в подполье, причем буквально: верующие вынуждены ютиться под землей, не показываясь на глаза партизанам, потому что велик риск, что любая встреча с ними будет для православных последней. Для активного вредительства у людей не хватает сил, для побега нет резона ил возможности, или же у них в сердцах велика злоба за попирание вековых святынь. Так или иначе, вопрос времени, когда отчаяние и ненависть подтолкнут верующих к действиям.

Красные: Веников

Несмотря на оперативную деятельность роговской контрразведки, при таком-то хаосе и раздробленности всего движения, некоторые операции срываются, какие-то делишки не выгорают и товарищи оказываются в петле. Двое повстанцев, бывших в движении с самого начала, попались на подозрительных депешах, которые они пытались передать. Один командир с полутора десятками сабель и штыков пытался дать уйти активистам красной власти при партизанских вылазках на территорию ИСР. О центральном враге роговщины, засланном в ее ряды, известен лишь псевдоним: Веников, а более - ничего.

Братья-монголы!

Да будет известно всем, что русскому, манчжуру, казаху, татарину и кому угодно другому, живущему своим трудом, делить с кем угодно другим, живущим своим трудом, нечего! У вас там новый царек нарисовался, стремящийся сделать то же, что вся эта братия испокон веков: выстроить по вашим трупам себе империю. В которой вам же и придется нести тучу повинностей, отдавая царьку дань. И ваши дети точно также будут жить в нищете, хватая крошки с царского стола, покуда вы не восстанете и не скажете, что этому должно прийти концу.

Барон Унгерн гонит вас против свободно территории Алтайского края, где недовольные порядком люди восстали, скинув с себя оковы государства, и выпрямились, не давая никому себя согнуть! Эти люди - не враги вам, а друзья и братья, бьющиеся против заразы, от которой равно страдают и русский, и монгол, и татарин. Властью зовется та зараза!

Потому - поверните свое оружие не против трудового народа, но против барона и его прихвостней! Поднимитесь и скиньте с себя иго! Да передушите новых царьков так же, как прежних!

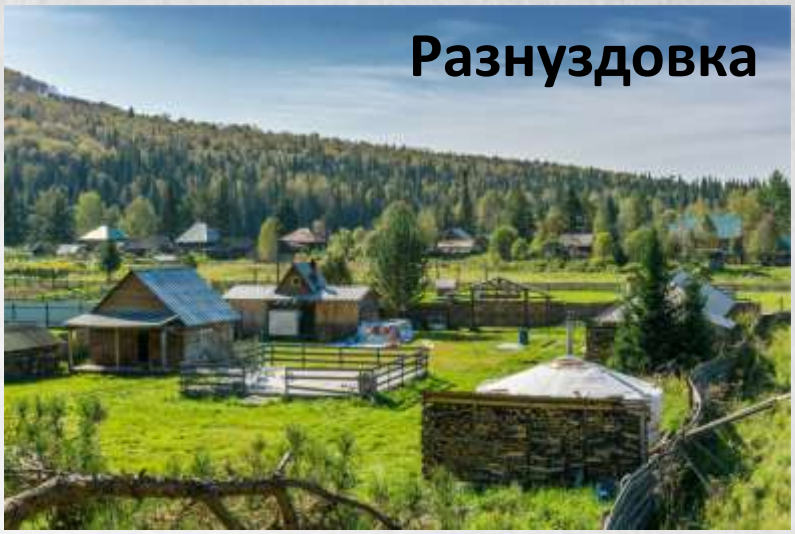
КОНЬ
ПРИВЕРЕДЛИВЫЙ

«Конь привередливый» — сценарий для 3-4 игроков по миру Красной земли.

События происходят на территории Алтая, находящегося под контролем роговского повстанчества — радикальных анархистов, не признающих над собой ни черта, ни бога. Теоретически, оказаться в его рядах может даже и представитель Белого Движения, на практике такой выбор для персонажа будет крайне странным и нетипичным.

Введение

Во время вылазки на территорию Вольготного Земчества под старшим, Исаевым, убили конягу. А что же это за боец и тем более старшой, если у него нет верного четвероногого спутника? Животину требуется добыть. Да желательно не какую-нибудь, а породистую, и чтобы с норовом.



Действие начинается в приграничном селе Разнуздовка. Население встречает повстанцев хлебом-солью, молодые парни просят записать их в отряд, клянутся в верности идеям анархизма и что готовы резать любую власть до последнего подонка. Девицы томно вздыхают и стремятся подать бойцам хлеба да соли. Старшой от угощения и лести отказывается, да все качает головой: убили белые его верного боевого товарища, с которым и в огонь и в воду. На фоне буйного разгула своих молодцев Исаев сидит смурной и хмурый.

— В чем дело? Да не то все без коняги справной. На какую ни сяду — все не по мне. Лихости не хватает, жара, спеси какой-то…

— Что же, тебе конь нужен добрый? — щурится один из клянущихся в верности анархизму молодцев. — Так смотри, были неподалёку фермы Богдановых. Это кулаки местные, а то и буржуи. Мы их, как час пришел, подуровняли слегка со всеми, — молодец усмехается, на его лице высочайшее довольство уравнением. — Там еще жеребцы и кобылки оставались, потому что поди их улови, диких таких. Ну и один из этих, из баров уцелел. Потому что у него с головкой - не того... И плясал смешно, мы и порешили его в живых оставить. А когда уезжали, он так весело своих порубленных тыкал, вставай мол, поднимайся, ну вроде как не понимает, что они уже издохли. Или в самом деле не понимал. Не важно такое. Короче, оставили мы его, что с дурака проку...

— Сейчас же ехать! — подрывается старшой, и тут же морщится и садится на место. Ибо на боку у него свежий сабельный след. Старшой с надеждой смотрит на персонажей.

— Уважите братушку своего? — спрашивает он. — Я вам даже упряжь коняжью дам. От убитого подо мной друга осталась… Только она сразу не подействует. Надо, чтобы с минуту-другую на зверюге полежала, потом только присмиреет.

Эта самая упряжь выглядит, как обычное снаряжение для коня, только вот по ней бегут какие-то символы, которые при прямом взгляде кажутся неуловимыми штрихами, зато боковым зрением проступают как самые настоящие буквы. Ни один алфавит людей такие точно не включал.

Путь в имение

У этих ребят раньше имелось вдосталь классных жеребцов и лошадок. Может, стоит разыскать что-то из их табунов?..

До разграбленного имения путь не близкий, хотя и не далекий, примерно час конным шагом, примерно минут сорок, если быстрой рысью. Природа вокруг расцветает живописно, все зеленеет, колышется, цветет, над лугами кружатся пчелы, собирая медок, на людей сверху пикируют комары, жаждуя крови. Чтобы бойцы не скучали в пути, ведущий тянет карту на события:

2—10: бешеная рысь (ДК, см. описание) прямо по курсу, она брызжет слюной и кидается на отряд в яростной атаке;

Валет — дама: стая упырей (2d6 тварей, статисты, стр. 200 Правил КЗ) вышла на дорогу, чтобы полакомиться человечиной. Почему бы их не уничтожить?

Король: упыриный царь (ДК, стр. 200 Правил КЗ) собственной персоной. Все готовы?

Туз-джокер: странная бабенка в рваном платье (ДК, типаж «малефик» стр. 190 Правил КЗ) требует за проезд по этой дороге. Как ей отказать?..

Но вот дорога окончена, схватки произошли, и ребята прибывают к имению конезаводчиков Богдановых. Видно, что здесь прошлась гребенка разрушения: плетни порушены или сожжены, дома обгорелые, а вон там из земли торчат косточки, явно животного.

Живой Богданов

Удивительно, как человек без трудовых мозолей на ладошках смог уцелеть, и все же, вот он, перед вами. Авось поведает, где того или иного жеребца слутать?

Из трубы одного полуразрушенного домишки как раз курится легкий светлый дымок. Перед домом несколько кресел и стульев, и мужчина в жилетке и брюках сидит в продавленном кресле, рядом таких еще несколько, курит трубку и неспеша ведет беседу с кем-то, видимым одному лишь ему.

— Тут вы полностью правЫ, конечно. Если ба оно так пошло, то и дела бы не получилось… - он отвлекается от беседы и с прищуром глядит на незваных гостей.

— Ну я Богданов, МакарийДемидович. А вот мой отец, Демид Феропинович, — он указывает на кресло рядом с собой. — Коня хотите? А что вы за него дать можете?

На угрозы блаженный не отреагирует, на прямое насилие тоже. Но если пустить ему кровь, в кресле тут же проявится Демид Феропинович и начнется выяснение отношений. Если же повести с блаженным торг, он скажет, что кони Демидовых — лучшие на весь край.

— А вот если хотите, я вам их покажу! Пойдемте!

Он встает с кресла, и тут выясняется, что портки у него на самом интересном месте содержат критическую потёртость, открывающую исподнее. Продолжая пыхать трубочкой, Богданов двигается к поваленным заборам.

— Вот, смотрите на табуны наши! Негдесь до самого Петербурга вы таких маститых зверей не увидите!

Поле заросло бурьяном и сорняками, местами человеку по грудь.

— Вот, например, Мармыш, справный коняга, — перемахнув через поваленный плетень, Богданов начинает нахваливать видимую одному ему лошадь. — А вот Остапка, с норовом малец, но быстрый, что ваш ветер. А вот Плошка, кобылка ладная… Только вы мне достаточной цены за них не предлагаете, сосем нет. Разве мои кони таких денег стоят? Да за них больше положено! А вы цену не даете. Стало быть, не получится сделки...

Богданов явно сумасшедший (сила «Увидеть сверхъестественное» покажет, что никаких коней, даже бесплотных, здесь нет). Если перейти к насилию над ним, себя явит его отец. Но что-то у него явно есть в запасе, о чём нужно намекнуть игрокам - памятка ведущему.

И поведал...

«Показав» своих «лошадей», Богданов расскажет, что одного из его чемпионов-рысаков обуял «нечистый». Эта зверюга нам и нужна!

— Ну ладно, коли у вас с мошной туговато будет, могу вам уступить одного жеребчика… Только он особый страсть. Потому и не с остальными пасется.

Богданов морщится, как от зубной боли.

— Вон там живет, сюда не суется. Там у него полянка есть облюбованная, я туда не хожу, чтоб его не обижать. Только предупреждаю, лютый зело, удержа нету на него никакого. Брату моему, Есипу, он ребра переломал копытами, представляете? И вырвался, и как побёг, мы его еле-еле догнать смогли...

- У него подковка с правой передней слетела… А как догнали, страх на нас великий напал. Потому как явно что-то с Окаяном не того… Грива у него странно так торчком стоит, во рту будто борща налили, и зубы из белых сделались черными, как твой уголь… И глаза... глаза все время кажется, будто прямо в душу твою глядят и что-то там такое видят… Мы его арканами — хоть бы кто попал. Если рискнете, пожалуйста, считайте, ваш он. Но сами вы ту полянку ни в жизнь не разыщите, вам навет нужен. Мой. Я тут все места знаю как свою пятерню. Я вам так скажу: коли поможете мне с батей смоим, я вам и выдам, где конька проведать. Коли нет, извиняйте ужо…

Здесь героям предстоит сделать выбор - примут ли они предложение Богданова, или попытаются отыскать выпас коня самостоятельно. Если примут - запустится развилка «Семейная реликвия». Если нет - то развилка «Иди через лес» - памятка ведущему.

Развилка 1. Семейная реликвия

— Нужны моему бате особая вещица, чтоб он лучше жить смог, - вещает Богданов-младший. - А то жалобы от него сплошные: слабый он мол, слабосильный… Если бы вы мне подсобили, я бы вас и спровадил бы.

— В общем, была у нас икона семейственная… Да не прямо канонная, а такая, своего образа. Осталась она в нашем дальнем имении, это в конце во-он той дорожке будет… Говорит батя, что коли на нее молитву сделает, так сразу лучше себя чувствовать начнет. Так вы бы поехали бы туда, привезли бы мне ту икону-то, я бы вам и поведал, где Окаяна проведать.

—Сам я туда ходить опасаюсь сильно, — мрачнеет Богданов. — Место там нехорошее стало после того, как нечистые к нам заглядывали. Тут-то все целехонько, бог спас, а там вот не очень… Там не отбились мои родненькие, — Богданов хлюпает носом, пуская слезу. — Видно, что нечистое там место… Там вроде как мои дядья ходят, они то ли живы, а то ли, не они это совсем… как показать, не знаю, сами увидите. Вот если вы у них иконку-то отобьете, я вам благодарный буду!

Дорога, которую указал блаженный, петляет между лесными чащами и невысокими холмами, из склонов которых то и дело выходят пласты горной породы. Чем ближе к поместью, тем обстановка вокруг становится ярче и пышнее, только при этом и как-то не природнее. И солнце светит жарко, но словно на картинке, как не стало бы светить живое солнышко, и трава растет ровными рядами, будто здесь несколько рот садовников трудятся ежедневно, и деревья высажены так, словно их по линеечке рассаживали, и у всех-то кроны аккуратные донельзя.

Имение впереди — двухэтажный особняк с округой, и особняк выглядит и смотрится весьма пышно. Непонятно, где же следы того запустения, которое сюда принесли повстанцы?

На лужайке перед особняком играют в крокет несколько человек, мужчины и женщины. Однако при ближайшем рассмотрении становится видно, что их безукоризненные дорогие одеяния испачканы запекшийся кровью, а глаза сияют лазурным светом.

Это Низшие Бессмертные (статисты, стр. 196 Правил КЗ). Их в два раза больше, чем персонажей игроков. Большая часть из них мужского пола, другие женского. Завидев партию, мужчины обнажают сабли, женщины хватают крокетные молотки, и все вместе атакуют партию.

С каждым убитым Бессмертным вполне меняется и окружающий пейзаж: кроны теряют свою идеальность, трава разрастается прямо на глазах, вместо аккуратной и подстриженной наполняется бурьяном, одуванчиками и лопухами, на солнце набегают облака, да и само оно становится более обычным. А особняк покрывает копоть, стекла трескаются и валятся наземь, двери вылетают, потом и крыша проваливается, будто ее пламя подсекло. Как только падет последний из Бессмертных, отряд может заняться поиском иконы. Других строений, кроме самого особняка, тут нет, но сам особняк ныне - крайне неприглядная руина, потому при входе внутрь игроки должны вытянуть по карте:

1-8 — провалившийся под ногами пол. ***Необходима проверка ловкости чтобы успеть среагировать, при провале - см. «Дневник Авантюриста» правила падения. Высота - 2 метра;***

9-валет — сверху обрушивается часть потолка, прогоревшая. Человека запросто может пришибить, см. «Дневник Авантюриста» правила обрушения. ***Среагировать — успех внимания, затем успех ловкости (штраф -2). При успехе внимания проверка ловкости пойдет без штрафа;***

Дама-туз — проход завален, нужно искать обходной путь.

Джокер — несмотря на скрипучие прогоревшие доски и подозрительно выглядящие потолки, с которых сыплется пыль, конструкция не выкидывает коленца.

При входе в особняк одна карта тянется в любом случае. Затем игрокам нужно выкинуть три успеха по стандартной сложности на броске внимательности, чтобы отыскать-таки икону. За каждый провал следует тянуть карту провалившему - памятка ведущему.

Наконец, обнаруживается одна из комнат имения. Она не имеет окон и, судя по сохранившимся кускам мозаики, здесь учредили что-то вроде молельной. Уцелевшие куски явно выдают библейские сюжеты. А вот и сама по себе икона. Вокруг нее словно сохраняется этакий островок того, как особняк выглядел раньше: неяркие, но добротные обои на стенах, изящный деревянный столи, и даже пол под столиком нормальный, деревянный, а не прогоревший и черный. При этом в рисовке иконы сквозит некая инаковость, хотя то все еще несомненно вполне православная реликвия.

Стоит игрокам взять вещь со столика, как тот со скрипом обрушивается, обои покрываются чернотой, остаются невредимыми лишь небольшие куски, а пол стремительно темнеет.

Герои могут сразу же отвезти икону блаженному, а могут, если вдруг в процессе решили управиться без его помощи, порассчитывать на подмогу реликвии в поимке жеребца для старшого - памятка ведущему.

Обратный путь пройдёт без происшествий. Увидев реликвию, Богданов незамедлительно падает перед ней на колени и протягивает к ней руки:

— Дайте же скорее сюда мне ее!

Получив икону, он целует ее, затем встает с колен и топает к ряду продавленных креслиц. На одном из них тут же образуется внешне схожий с Богдановым мужчина, только куда старше, в красивом парадном офицерском мундире времён Александра III, его глаза горят лазурным пламенем.

Богданов-старший

— Сын мой, ты - глуп и беспечен!. Ты разве не зришь, что перед тобой те самые нехристи, которые изничтожили всю нашу родню?!

— Кто, эти-то? — дивится Богданов. — Да нет, батенька, те уехали давно. Это просто селяне...

— Выйди вон! — восклицает отец, и Богданов скрывается внутри дома, а отец выхватывает саблю из ножен и нападает на героев.

Это простая боевая сцена. Богданов-старший - Воитель Прошлого (стр. 197 Правил КЗ, дикая карта), вооружён именным оружием - кавалерийским палашом. После боя, если партия выживет и победит, Богданов выйдет из своей лачуги. Он глуповато улыбается, и в-целом ведет себя как обычно.

— Вижу, вы утомили моего папеньку, он соснувши, — говорит Богданов. — Ну что, за Окаяном?

Впрочем, как выяснится, идти с народом Богданов не хочет. И принудить его к этому никак нельзя, разве что связать и поволочь силой.

— Ну, хотите я вам на иконе святой поклянусь, что дорога верная? — говорит он и морщит лоб. Можно, и в самом деле, потребовать с него такую клятву — и тогда икона и сам блаженный на время озарятся странным неестественным светом, исходящим явно от самой реликвии.

— Видите! Теперь совсем мне пропасть, коли вас обманул… слушайте же путь, да на усы мотайте…

Дабы и в самом деле, не заплутать, персонажам потребуется три успеха на проверке выживания. Каждый провал приводит к печальным последствиям. К каким именно - придется тянуть карту:

1—6: Банда налетчиков (2d6 лиц, типаж «Бандит», стр. 181 Правил КЗ, статисты) *решает, что самые настоящие анархисты стоят ее внимания, пытается их остановить и ограбить.*

7—валет: Дельбег (дикая карта) оголодал и желает полакомиться плотью членов отряда!

Дама — король: с этими лесами да полями не всегда ясно, куда же следует ехать. Вот и отряд заплутал так, что теперь опять тянет карту.

*Туз: окаянная альбаста (дикая карта)напала на каких-то людей (*трое, типажи «Следопыт», «Фронтовик» и «Повстанец», стр. 182 - 183, статисты*) и вот-вот их схарчит. Можно, конечно, проехать мимо, но вдруг эти люди - анархисты?*

Джокер: героям повезло, и, несмотря на мнимую «мы сбились» они встали на верную тропку!

Как только три успеха набраны, отряд увидит, как вдалеке поднимается самый настоящий дымок, будто там что-то поджигают. Дымок светлый, и в глаза бросается только с такой, относительно близкой, дистанции. Видимо, герои пришли на место?...

Развилка 2. Иди через лес

Если герои не смогли найти общий язык с Богдановым-младшим, то возникает резонный вопрос: каким образом теперь-то встать на след нужной лошади? Времени это явно займёт куда больше, чем если бы блаженный все выложил, как на ладони. Решается это вливаниями времени и тремя успешными бросками выживания. Успех на бросках в этот раз означает, что герои заметили на земле или других поверхностях следы коняги. Тот же эффект, кстати, дадут броски выслеживания. Но каждый не-успех будет означать, что нужно… правильно, вытянуть карту!

1—7: группа схваченных товарищами-анархистами Красных сумела высвободиться и взять их в плен! Товарищам нужна помощь! при успешном освобождении эти ребята в качестве союзников присоединятся к партии (Красных - 2d6, типажи «Солдат» и «Командир», стр.182 - 183, статисты, анархистов - четверо, типаж «Повстанец», стр. 182, статисты .

8—валет: корявая избушка, из которой вылезает дед-пердед просит помочь ему с делами в погребе, сам кряхтит и постанывает. Те, кто согласится, будут им заперты, остальных он атакует на улице. Дед, оказывается, вурдалак (воин, ДК, стр. 202 Правил КЗ), и таким образом собирает себе пропитание.

Дама — туз: ребятам «повезло»: их заносит в болото, теперь ступать надо особо осторожно. Делу мешают болотные огоньки (2d4, статисты, стр. 204 Правил КЗ), которым не нравится явление чужаков в их законные владения.

Джокер: Заплутали, а на самом деле нашли короткую дорогу! Ребята получают сразу два успеха на бросках ориентирования\расследования.

После трех успешных проверок можно переходить к финальной сцене.

Финал: явление коня народу

Как только герои прорвутся к поляне, то тут же увидят, натурально, того самого описанного блаженным жеребца, который доедает тушку енота. Собственно, от тушки осталась уже только голова, и та не смотрит, а конек харчит и довольно порыкивает.

Настало время финальной схватки. Задача игроков проста: поймать коня, накинуть на него упряжь, оседлать, и дождаться, пока упряжь окажет воздействие. А коняга, соответственно, будет всячески этому сопротивляться, применяя как свои физические навыки, так и доступные ему умения анархо-мистицизма. Как вариант - можно просто вступить с ним в бой, получив третье ранение, волшебный конь опустится перед партией на колени, изъявляя полную покорность. Если герои прихватили с собой богдановскую реликвию, конь не сможет применять навыки анархо-мистицизма.

Как только будет коняга оседлана - приключение окончится. Герои благополучно вернутся в Разнуздовку, где отряд Исаева уже принял к себе свежих анархистов, готовых в огонь и в воду. Старшой подходит к зверю, хлопает его по холке и что-то шепчет тому на ухо. Зверь ему что-то отвечает. Занавес.

Но, может быть, зверь как раз убьет или покалечит всех в отряде? Тогда последнее, что увидят персонажи перед смертью - лошадиная башка и толстые зубы твари, впивающиеся в их плоть. ...

Дикие карты

♣ **Бешеная рысь:**

Образ: *боец*
Движение: *зелёное*
Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d10, *сила* d12, *выносливость* d8
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8.
шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.
Черты: *боевая ярость* +.
Особенности:
Зубы / когти: сила +d6;
Сумеречное зрение («Дневник Авантюриста», стр. 174.
Размер +1: рысь - достаточно крупное животное
Яростный наскок: «Дневник Авантюриста», стр. 175.
Заражение («Дневник Авантюриста», стр. 171)**:** бешенство.

♠ **Демонический конь:**

Образ: *боец*
Движение: *чёрное*
Характеристики: ловкость d6, *смекалка* d6 *(Ж), характер* d6, *сила* d12+4, *выносливость* d10.
Навыки: *внимание* d8, *драка* d8, *маскировка* d8, **анархо-мистицизм:** *Стрела* d6.
шаг: 10 (бег d8); **защита:** 6; **стойкость:** 10
Особенности:
Демоническая скачка: эти существа не касаются земли, а несутся в воздухе прямо над ней, так что они **не получают штрафов за труднопроходимую местность.**
Копыта: сила+d6.
Размер +3: боевые кони обычно весят от 350 килограммов до полутонны.

РАССТРЕЛЯТЬ
ПРИ ПОПЫТКЕ К БЕГСТВУ

Поскольку данное приключение происходит в более ранний период (1919 год) ведущему рекомендуется использовать правила по таймлайну (стр. 97 Правил КЗ). Это не является обязательным условием, однако сможет лучше передать реалии указанного периода - памятка ведущему.

Введение

1919 год. Группа агентов Народно-Революционной армии Политцентра получает от командования приказ: расстрелять при попытке к бегству ренегата Рогова, баламутящего воду. Для этого им нужно отправиться в село Кривышацкое, где, по слухам, предателя-ренегата видели в последний раз. Однако в здешней местности уже действует отряд, верный Иркутску. Вроде бы они уже попытались убрать партизанского вожака…

1. Село Кривышацкое

Герои вламываются в деревню посреди леса. Их встречает тишина: все ставни закрыты, а двери и подавно. Скотина не мычит, собаки не лают, дым из труб не идёт; никто не приветствует партию и не окликает. И вскоре причина выясняется: к каждому из домов в лесной глуши приколоты тела людей. Мужики, старики, женщины, есть даже пара детей. Каждый приколот кто тесаком, кто кинжалом, кто кортиком, а кто и целиковой винтовкой, и поддерживается штыком. Стоит сильный трупный смрад, на телах бегают жирные трупные мухи, а некоторые тела уже обработаны клыками и когтями.

Требуется проверка характера. Не прошедших тошнит. Сцена малоприятная. И все же товарищам требуется успешная проверка внимательности, дабы почуять неладное - памятка ведущему.

— А хрена вам лысого, ироды, хрена вам! — раздается с одной из крыш. Из-за нее выглядывает винтовка, направленная прямо на отряд**. (точно так же если кто-то из игроков успешно прокинет внимательность, он сможет засечь передвижения, направленные на отряд - памятка ведущему).**

Так или иначе, стрелок тратить пули не торопится. С ним вполне можно поговорить (необходим успех убеждения). Или просто убить, как угодно. Если партия выберет вариант переговоров, стрелок, старый крестьянин, вооружённый берданкой, появится в поле зрения партии (ДК, Движение - Зелёное, типаж - «крестьянин», стр.182 Правил КЗ).

— Так чьих вы будете, пари? За сицилистов, аль за нархистов? - вопросит он героев, и продолжит. - А я-то что? Мне все едино, — он сплевывает, то ли лукавит, то ли говорит правду. — Мне землица нужна, моя, сoственная, шобы я на ней орал чесно, да родню подумал. А терь мне каго подымать? Вот все мои...

Он спускается к стене с трупами, останавливается возле каждого, шевеля губами, рассматривает трупы. Возле одного, женского, остановившись, замирает, глядя в искажённое мукой лицо, затем вцепляется в пригвоздившую тело винтовку обеими руками и тащит на себя.

— Да пособили бы, пари, а то не сподручно мне…

Труп селянинки бережно укладывает на землю.

— Марфунья Калистратовна, как же это они тебя так, гады…

— Это они за батькой Роговым приходили, точно. Сицилисты-то. Ни перед чем не остановятся, на любое зло пойдут, чтоб до него добраса… Вы вот не сицилисты будете? Нет? Ну ладно, тогда провожу вас до батьки... У нас ведь как? Кот за дверь — мыши в пляс. Пан вон, поп тихо сидели... А теперь небось засучат рукава, подлецы... Сам-то я к брату на похороны ездил. Сгиб. Сердечко треснуло, в груди-то. Каб знать, что тут такое учинят, я бы…

Можно предложить мужику помощь с поиском убийц его родных и соседей. В таком случае мужик кивнет и тоже пообещает помочь.

2. Тут батька был

Старик предложит партии всем вместе наведаться в соседнее село – Переспеловку. Село встретит отряд стоящей поперек въезда деревянной рогаткой, и угрюмыми людьми, двое из которых, завидев отряд, вскидывают винтовки и властно спрашивают:

— Кто будете?!

Настроены они решительно.

— Обождите серчать, братцы! – вдруг выкрикнет сопровождающий героев старик. - Я со своими еду! Это вот до батька хотят податься!

—Созон, ты шоль? — вопрошает один из мужиков.

—Я, я, родимыя!

— Ну, проедь давай, проедь, — один из крестьян сдвигает в сторону рогатку.

— Батька-то у вас тута? Батька-то?

Крестьяне переглядываются, затем дружно кивают.

— Был, да ускакавши. Уд знает, чо творится! Тут эти, сицилисты борзеют, там кулаки бунтуют... Он народ собирает, чтоб с ним вместе пошли. Ща в имение к панам помчал.

Персонажи могут спросить бойцов, готовы ли те пойти за «батькой»?

— А чо ж нет-то. Он дело говорит. Земля тому, кто ее сам робит. А кто паразит, тем хер на рыло, а не землицы и не хлебушка!

Созон

— Так этось, пан наш местный обещал отместку дать, - вклиниватся второй повстанец. - Мы его имение занямши, как батька советовал, а он гад со своими прихлебалами утек, — солдат сплевывает под ноги. — Но сказал крепко, что, мол, вернется, и тогда всех нас мол постреляет. А мы его тогда вопрос сделали, а кто ему пахать будет, вот что. Паразит сраный…

В общем, отряд пропускают к панскому поместью. ***Если Созона с героями нет (убит), вызнать у повстанцев расположение Рогова поможет успех в социальном конфликте «Дневник Авантюриста, стр. 118 - памятка ведущему.***

3. Поместье

Путь к поместью лежит через Переспеловку. Село выглядит, мягко говоря, не особо внушительно. Покосившиеся избы, иные и без стекол вовсе, некрашеные и крытые чем попало. Так же выглядят люди: не в обносках, конечно, но и самая приличная одежда здесь явно далека от городской. С Созоном здороваются, настороженно смотрят на его сопровождающих. На выезде из села ребята преодолевают еще одну рогатку, и дорога ведет к усадьбе.

Созоном здороваются, настороженно смотрят на его сопровождающих. На выезде из села ребята преодолевают еще одну рогатку, и дорога ведет к усадьбе.

Усадьба отличается от села так же, как золотая монета от медяка. Большой каменный дом с замысловатыми изразцами и лепниной, добавленной явно лишь бы побольше ее налепнинить. Несколько строений рядом поменьше. Возле ворот виднеются несколько фигур; они копошатся, перенося ценности в из особняка в стоящие у ворот подводы.

— Вон должно быть батька-то, — улыбается Созон. — Помчали, братцы!

Однако, подобравшись поближе, партия может увидеть, что все собравшиеся возле поместья люди выглядят минимум неплохо, одеты в более качественную одежду, присутствуют жилетки, да и рубахи цветастые. На крыльце стоит пузатый дородный дядька в камзоле, явно дороговатом, и очень безвкусном. Он что-то толкает подопечным.

— Э, браты, обознавшись я, — бледнеет Созон. — Это ж пан со своими... Тем временем пан их замечает.

— Сами пожаловали, голубчики? Сейчаса мы вам дадим и землицы, и воли! А ну, парни!..

Пан Хмельев

Всю жизнь владел окрестностями, и лишь революция вынудила его ослабить хватку. Но теперь разговоры в сторону — Хмельев вернет себе все, и даже прибавит чутка...

Движение: *белое*;

Происхождение: *дворянин*;

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d4, *вождение* d4, *выживание* d6, *драка* d6+1, *запугивание* d4, *образование классическое* d6, *стрельба* d6, *убеждение* d4

Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 8; **Стойкость:** 6;

Изъяны: *Враг* (крупный), *Дворянская честь*,

Черты: *образованный, Сопротивление сверхъестественному* (Вера);

Вооружение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), шашка (2d8+1)

Подкулачников (статисты, типаж «бандит», стр 181 Правил КЗ) в два раза больше персонажей, но и народец там не особо профессиональный. Можно с ними вступить в бой, а можно и сбежать от греха - цель-то другая.

Победит партия или нет - это уж как пойдет...

4. Монастырь

— Смекаю, куда мог податься... Ни вродь как с парнягами собирались попов громить, — говорит Созон, слегка подумав, когда скрылись от контрреволюционеров или же выбили из них всю дурь. —Ага, крепко говорю, так и есть!

Если Созону не повезло в самом начале - отряд может отправить к заповеднику духовности кто-то из крестьян в селе - памятка ведущему.

Причин не верить Созону у отряда особо не имеется. Путь до монастыря займёт примерно с полчаса. На монастырском подворье собралась шумная, крикливая и разношёрстная толпа. Простые крестьяне что-то громко требуют от группы молодцов, окружающих толстого седобородого мужика в рясе и с крестом. Монастырь виднеется за высоким деревянным забором, как бы возвышаясь над округой.

Если подобраться поближе, видно, что погромом тут и не пахнет. Батюшка громоподобным басом вещает:

— Буде вам, будем вам, православные! Кто хочет хлебушка, тот приходити на подворье отработай хлебушек-то! Вся округа, до земель пана, нам дадена указом царя-батюшки, а потому и все насеянное с нее наше бив!

— А деток нам как кормить? — вопрошает кто-то из крестьян. — А самим что ж жрать скажешь? А сеять что будем? Все до зернышка выскребли, окаянные! Вот придет батька и вам тогда!..

В ответ один из поповских молодцев бьет мужика по лицу нагайкой. Тот вскрикивает и падает наземь, а другой молодец достает наган и палит в упавшего мужика.

— Прости его господь, — перекрещивает своего бугая поп. — А батька ваш не придет — его другие анчихристы ноне изрешетят. А православные тому должны возрадоваться, что нехристь сама себя переводит. Вот как!

— Вот что делается, — вздыхает Созон. — Видали? И где же ваши сицилисты, штоб такое прекратить?

Тут поп обращает внимание на партию, и его глаза нервно сощуриваются.

— Вот вы чьих же будете? Не из бандитов окаянных? Ась? Явился ужо? Ну, щас ты у нас получишь, что бога нет!

Далее следует боевая сцена уже с поповскими ребятами (статисты, типаж «бандит», стр. 181 Правил КЗ). Их столько же, сколько приключенцев , плюс сам поп (ДК). Крестьяне в страхе разбегаются с подворья, едва начнётся бой..

Поп Еландай

Служитель божия слова и дела на земле.

Движение: *белое;*

Происхождение: *духовник;*

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *атлетика* d4-4, *анализ текста* d6, *внимание* d6, *драка* d4, *классическое образование* d8, *оккультизм* d8, *провокация* d6, *убеждение* d8.

Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;

Изъяны: *преследуемый, слабак, не убий!*

Черты: *высшее образование (духовное), мистический дар (оккультизм: теургия), ангел-хранитель*, ангельский образ*.*

Оккультизм: ПС: 10; *Благословление /проклятие, исцеление.*

Снаряжение: посох пастыря (2d6, дальность 1, двуручное), серебряный наперсный крест.

Когда поповские мордовороты будут перебиты, крестьяне вломятся на подворье в поисках хлеба. На вопрос, где же тут Рогов, Созон (или крестьяне) лишь плечами пожмут.

— Може, его тутось подождать?

Как только эта фраза будет сказана, на подворье влетит селянин на взмыленной кобыле. Селянин тяжело дышит, так же, как его коняга. Однако он улыбается, видя, что крестьяне активно разыскивают отжатое у них зерно.

— Есть тут желающие батьке подмогнуть? Схлестнулся с гадами недалеко отсюда, кто с нами, айда!

5. Животноводческая ферма

Путь занимает минут сорок, при том что все торопятся. По дороге боец имеет сообщить следующее:

— Тамаента, як ее бишь, гутарют, зверей разводять. Ну доброе дело, вроде. Впороли что-то зверюгам, прививка зовется, полезно мол. А животина вся и смерла от ентой прививки, пахать не на ком, да и вместо молочка шиш сбоку, значится, мол, ошибались мы, выдадим вам пенисацию. А што людям с той пенисацией делать, што?..

На сей раз сразу же за дорогой оказывается одна из ферм, над воротами которой развевается красный флаг. Несколько сараев, пространство вокруг них обнесено проволочными изгородями. Перед мужчиной в форме красноармейца стоит на коленях крестьянин. Мужчина упирает ему в лоб маузер и стреляет.

— Давайте разом! — ярится повстанец, и несется вперед.

Даже если его насколько не поддержать, а бойцы армии ИСР это очень даже могут, из леса раздастся стрёкот пулемета. Оказавшись между охраной фермы и пулеметом, персонажи могут предпринять что угодно. Но слушать их сперва никто не станет, ибо они приперлись с повстанцем. Если же ребята предусмотрительно повстанца кокнут, и Созона кокнут, и подъедут без них, то их окликнут на тему, кто такие - памятка ведущему. На дороге лежат трупы лошадей и людей, относительно свежие. Кто-то из животных еще шевелится, некоторые люди тоже живы.

Если герои выберут бой - будет бой.

Если хитрость - то хитрость.

В любом случае, партии противостоит больший по численности отряд Красных (по 2 на каждого персонажа, типажи «солдат», стр. 183 Правил КЗ плюс командир (Красный, типаж «командир» 182 Правил КЗ, ДК), правда, если те не покажутся с мятежниками, драки не выйдет. Предъявленные документы помогут делу. Персонажей проводят ко главе фермы, профессору Ганушкину.

Либо те сами смогут к нему пробиться, по трупам бывших теперь уже соратников. Или нет, кто там узнает, кто ферму разгромил.

Профессор — милый интеллигентный мужчина средних лет, лишь горестно глядит на героев.

— Новейшая вакцина оказалась не такой эффективной, как мы рассчитывали, только и всего. Ну и да, жаль, что так вышло… Ничем, кроме денег, мы этим людям помочь не смогли…

— А Рогова ранили, это верная информация. Он скрылся в ближайшую деревню. Думал на ход ноги нас взять, на приступ. Просчитался, конечно-с. Решил вступиться, значит, за народ, как мы так его обманули. А мы не обманывали. Жалко зверей, конечно. Но а прогресс как же? За него эти жертвы...

6. Ближайшая деревня

Здесь не так бедно, как в Кривышацкой, но тоже не шибко богато. Избы чистые с виду, опрятные, но нет-нет, да и виднеется покосившийся частокол вместо забора. Двери тут плотно закрыты, а ставни заперты. Впереди виднеется отряд под красным знаменем Иркутска. Солдаты волокут по земле несколько девушек, и те ревут, а группа пеших солдат тычет в людей винтовками, и несколько уже лежат на земле. Крестьяне вопят, требуя отпустить девок. Над солдатами возвышается сидящий на телеге комиссар, при успехе внимания герои смогут разглядеть под его кожанкой царские награды.

Комиссар надсаживается:

— Значиться так, господа селянцы. Мы с вами хорошим тоном гутарим покамесь. Рогов, подонок этот, должно выйти щас же. Вы его должны отдать нам. Знаем, что он раненый тут сховался. И мы вот с этих баб начнем, а потом до него доберемся, коли не выйдет!

Ребята могут или назвать себя и присоединиться Красным. Тогда идет бой с толпой крестьян - статистов и явившимся Роговым. Либо они потребуют прекратить бесчинства, и тогда красноармейцы вступают с ними в бой - памятка ведущему.

Лейтенант Шильников

Бывший офицер царской армии, которому все равно, против кого и как воевать. Сейчас волнения подавляет, а потом перебежит к белым. Если выживет.

Движение: *белое;*
Происхождение: *пролетарий*
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8
Навыки: *верховая езда* d6, *внимание* d4, *драка* d8, военное дело d8, *запугивание* d6, *стрельба* d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *бей своих, чтобы чужие боялись*
Черты: командный голос, железная воля, стальные нервы, держать строй!
Вооружение: наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, барабан 7, полуавтомат), шашка (2d6).

Финал.

Если партия примет сторону Красных: бой будет жестоким, но скоротечным. Количество крестьян здесь - 2d6, количество красноармейцев - 2d4 плюс комиссар. Если бой будет выигран (т.е. уничтожено две трети крестьян), противники партии, поняв, что профессиональных военных им не победить в открытом бою, спасаются бегством, либо падают наземь и умоляют их не кончать.

Тем временем сзади раздается стрельба и крики —что-то про анархию и смерть социалистам. На деревню наступает большой отряд, в четыре раза превосходящий по численности и персонажей, и их союзников - Красных. Нужно отступать, и если отряд не поторопится, его просто сметут…

Если партия примет сторону повстанцев: предстоит бой с отрядом Красных. Союзниками героев станут крестьяне, но они уже деморализованы, и на все их атаки будет накладываться штраф -1. После того, как падёт последний Красный, , в село вкатятся силы повстанцев — с виду несколько десятков, вооруженных кто чем и одетых как попало, а из ближайшего сарая к ним выйдет сам Рогов.

—Ну спасибо, браты, спасибо за помощь, — Рогов смотрит на свой живот и морщится, вся нижняя часть рубахи в крови. Но голос его звучит так, словно никакой раны и нет вовсе. — А я туда поскакал, там народ трусит. Сюда погнал, а там не лучше. Потом наконец парней встретил, но мало, пришлось атаку делать с чем есть на кого ближе, отхватил, видали? Мы разбежались, все по нвуке, да только эти гады просекли, что и как. Так что спасибо, браты!

Откуда-то из-за спины появляется мальчишка с массивным черным прапором, на котором выведено «Духъ разрушенія».

—А теперь пора и всем воздать чего заслужили. Вы так не думаете, браты?

КОНЕЦ

ПРОКЛЯТЬЕ

ЗАВАЛЁНКИ

«Проклятье Завалёнки» — мистическое приключение с хлементами хоррора в мире Красной земли, на территории Роговщины. Доступные Движения: любые. Важна приверженность персонажа идеям анархизма, внутренняя суть отходит на второй план.

Число игроков: 2-4.

Время действия: любая весенняя пора

Вступление: Фима спятимши

Весна. Все, что зиму спало, отдыхало и накапливало силы, теперь пробуждается к активной жизни, расцветает, наполняется соками и стремится к свету. Кругом благодать и благоухание. Темная земля покрывается свежей мягкой порослью, а дни делаются длиннее и теплее.

Персонажи за каким-то интересом *(игроки могут сами придумать, или мастер подскажет)* приезжают в село ЗавалЁнку. Село широко раскинулось во все стороны, вон же оно, вдали, и почему-то воздух над ним кажется более темным, чем вокруг. Да и хаты выглядят так, словно чем-то осуждают героев. И от Завалёнки бежит мальчишка. Бежит, подволакивая левую ногу и держась за правую руку. Подъехав ближе, партизаны могут увидеть, что мальчишка изранен.

— Помогите! Спасите! — кричит ребенок, и в глазах его плещется чистый ужас.

За ним следом несется фигура, которая вроде и человеческая, а в то же время такая нереальная, словно набросана поверх куклы, сделанной из мяса, неумелым рисовальщиком. Конечно, отряд не может просто взять и не вмешаться.

Как только фигура будет поражена, на землю упадёт самый обычный с виду крестьянин, каких пруд пруди. Все раны отражаются на его теле, и тело это, теперь уже, точно настоящее. Крестьянин что-то пытается сказать напоследок, но лишь выпускает кровь изо рта и замолкает. Мальчишка в слезах бросается к нему на грудь.

— Дядь Фима… Дядь Фима… — он всхлипывает и корчится от боли. Видно, как ему искусали руку, и что нога у него вывернута.

Подлечить мальца и успокоить помогут успешные проверки лечения (либо сила Исцеление) и убеждения - памятка ведущему.

История мальчика:

Но что это за хрень творится, кто-нибудь знает?

— Дядь Фима… Он, вообще-то, хороший был. Добрый, никогда ради охоты не порол, даже не бранил почем зря… А вот и до него добралось...

Малец всхлипывает, смотрит на свои руки, затем перед собой, только не на героев.

— Прокляли нас, как есть прокляли. У нас тут кулачья мало было: Игорий и Игорьевские, да вучитель из города наезжал. А когда партизаны пришли, народ пошел на Игория и Игорьевских. Партизаны сказали: мол, вам надо самим осилить паразитов бить… — малыш всхлипывает, его начинает трясти.

Нужна успешная проверка убеждения, чтобы привести его в чувство. В случае провала он в подобии кататонического шока, говорить не желает и не может. Следующую попытку можно будет провести через час - памятка ведущему.

— А вучитель там же оказался. С Игорием… А он часто за мужиков вступался, до того, как… как все это стало… Ну а теперь вот за Игорьев встал… А народ его вместе с ними… А она там же жил потому что… Завсегда оконца завешивал, робковатый был…

Мальчишка замолкает и кажется, что он снова впал во что-то, но он тут же продолжает:

— Ну и партизаны сказали, что мы все правильно сделали. Правильно… Все, у кого ружьишко дома завалялось, сами в партизаны стали. А здесь кто пооставался… Я в ту ночь спать не мог, и матушка не спала… Мне все виделось, что мужики с Игорьевыми сделали и с вучителем… Свучителем-то за что?

Опять же, мальчишка замолкает. Опять же, игроки могут вывести его из такого состояния.

— Что было дальше… А началось это. Сперва бабка Глаша с ума сошла. То есть, вот как с дядьем, — мальчишка смотрит на тело в всхлипывает. — Чудище какое-то налетело, его и прибили, а оказалось, что ее… Потом Никола… Тарас… Алена… Всех кончали, а потом… Потом он снова приходил. Стало ясно, что нас прокляли за свершенное.

Ребенок смотрит в глаза повстанцам, и видно, что взгляд у него остекленелый и направлен дальше, дальше, и дальше, куда здоровому мозгу не заглянуть.

— Кто смог, разбежался, кому некуда разбегаться, так и остались тут… Я… Хотел мать схоронить, но тут Влад напал… У нас тут мало кто пооставался, все разбежались… Я тоже собирался, но не мог…

Малец опускает головку и снова замолкает.

— А жил у нас Замер, из нерусских. Он говорил, что нужно лежбище твари отыскать, да запропал тож…

Вот в чем дело!

Герои вызнают, что за хренью является Живоглот

Здесь ведущему рекомендуется дать персонажам время на брифинг и обсуждение вопроса. Но, какое бы решение они ни приняли, сбоку послышится шевеление. Дверь в погреб распахивается, и некоторое время темнотой зияет проем. Затем оттуда появится чудище, и бросится на ближайшего из повстанцев.

Замер

Чудище является, очевидно, живоглотом, которого могут созерцать в истинном облике те, кто владеет мистическим даром, если успешно активируют силу «Увидеть сверхъестественное». Остальные могут просто отбиться, используя все возможные силы.

Как только живоглот падает, и с него слетает облик, мистики так же могут видеть, как это обличье уносится прочь по ветру, но им требуется пройти проверку страха, иначе впадут в шок и заработают уровень усталости («Дневник Авантюриста», страница 115).

На земле остается тело. Видно, что не совсем русское. Видимо, тот самый Замер

— Пришли, умники… Железом его, железом!.. Я когда было, все видел… Наплавьте железа и идите в избы Игорьевых… И найдите его там, там он сидит… Зальете раскаленным, он и сдохнет… - после этой фразы Замер отдаёт богу душу.

Игорьевы избы

Квартал Игорьевых изб отделен от остальной Завалёнки частым забором, некоторые секции которого покосились, но на этом и все, стоят, в целом. Здесь как будто сам воздух пропитан ненавистью, тут пахнет, как на бойне, а прямо на земле валяются лишенные плоти костяки, и только одежда на них осталась целой, хотя и прорванной там, где пришлись удары. Всего скелетов почти дюжина, есть в женской одежке, есть в мужской, и все кости у них, что становится видно, подойдя ближе, раздроблены и разломаны, если не считать черепов. Здесь же веревки и деревянные колышки, которыми тела привязаны к земле. Один из скелетов, правда, лежит отдельно, и вот у него в животе просто и немудряще торчат вилы, а косточки целы. При взгляд на скелет уши персонажей заполняет монотонный, без конкретных звуков, но вполне отчетливый гул. Стоит отвернуться — гул пропадает. ***Персонажам требуется совершить характера, чтобы не схлопотать себе ужас от происходящего. Но это не касается Чёрных персонажей – им наоборот, начинает казаться, будто тут даже дышать легче - памятка ведущему.***

А иных звуков здесь нет. Не доносятся голоса птиц, которых в округе достаточно много. Не слышно, как шебуршат кронами деревья. Да и сам ветер, казалось, обходит Игорьевы избы стороной. Шаги тут отдаются эхом, но после того, как шаг уже сделан, с задержкой в несколько ударов сердца. ***Чтобы это обнаружить, нужен успех внимания. А после обнаружения – проверка характера, памятка ведущему.*** Двери в самые избы замерли приоткрытыми (ни закрыть, ни окончательно открыть их не получится), внутри, несмотря на белый ясный день, не видно ни зги. Всего изб четыре штуки. . Всего изб четыре штуки. Три вполне обычных, если вглядываться в их окна, вскоре там проступят оскаленные черепушки, затем те вдруг обрастут плотью, и покажется, что на персонажей изнутри смотрят простые человеческие лица — женские, мужские, детские. **Здесь вновь нужна проверка характера.** Если зайти внутрь, там можно будет услышать голоса, но тех, кто мог бы их издавать, внутри нет.

Попытки что-либо взять в домах успехом не венчаются. Предметы стоят на своих местах, как приколоченные. Если в них стрелять или пытаться рубить, оружие причинит им столько же вреда, сколько дыхание людей. Однако, одна из изб ничем таким не привечает. Ее окна не темные из-за нехорошести места. Они занавешены.

Тут с забора на кого-то из партии спикирует живоглот. Идет схватка, но рядом со своим логовом чудик, очевидно, куда сильнее. Теперь живоглотом является сам мальчишка, которому стало резко плевать на состояние своего тела.

После того, как герои одолеют гада, живоглот (теперь уже его могут видеть все) стремительно уносится в избу, дверь которой раскрывается, впуская его, и тут же запирается вновь. Тело мальца остается на земле, лишенное признаков жизни.

5. Кузница

Героям требуется произвести проверку характера. Персонажем, провлившим проверку, овладеет живоглот, в этом случае ведущий должен сообщить игроку, что его персонажа вдруг одолевает сильнейший сон, и что он не может ему противиться. Привычные очертания слетают, делая персонажа той самой абрисовой фигурой. Такого героя можно попытаться убить, а можно и просто отбрасывать от себя, не причиняя вреда, или даже попытаться связать. В таком случае живоглот бросает каждый раунд силу, ему нужно три успеха, чтобы высвободиться и атаковать людей - памятка ведущему.

Покойный Замер перед смертью поведал, что нужен металл. Взять его можно в кузнице. Тут есть горн и его можно растопить. Но, чтобы справиться с металлом, нужно или проверка ремесла (без штрафа) или же проверка смекалки, а затем ловкости (то и другое - со штрафом -2). Когда металл готов, героям следует покинуть кузницу и направиться в избы. *Если герои по каким-то причинам без лошадей, или если отпустили их, живоглот будет осаждать кузню. В противном случае он просто кинется и сожрет одну из боевых подруг, и вся недолга, оставив тело лежать на земле подле объеденных косточек.*

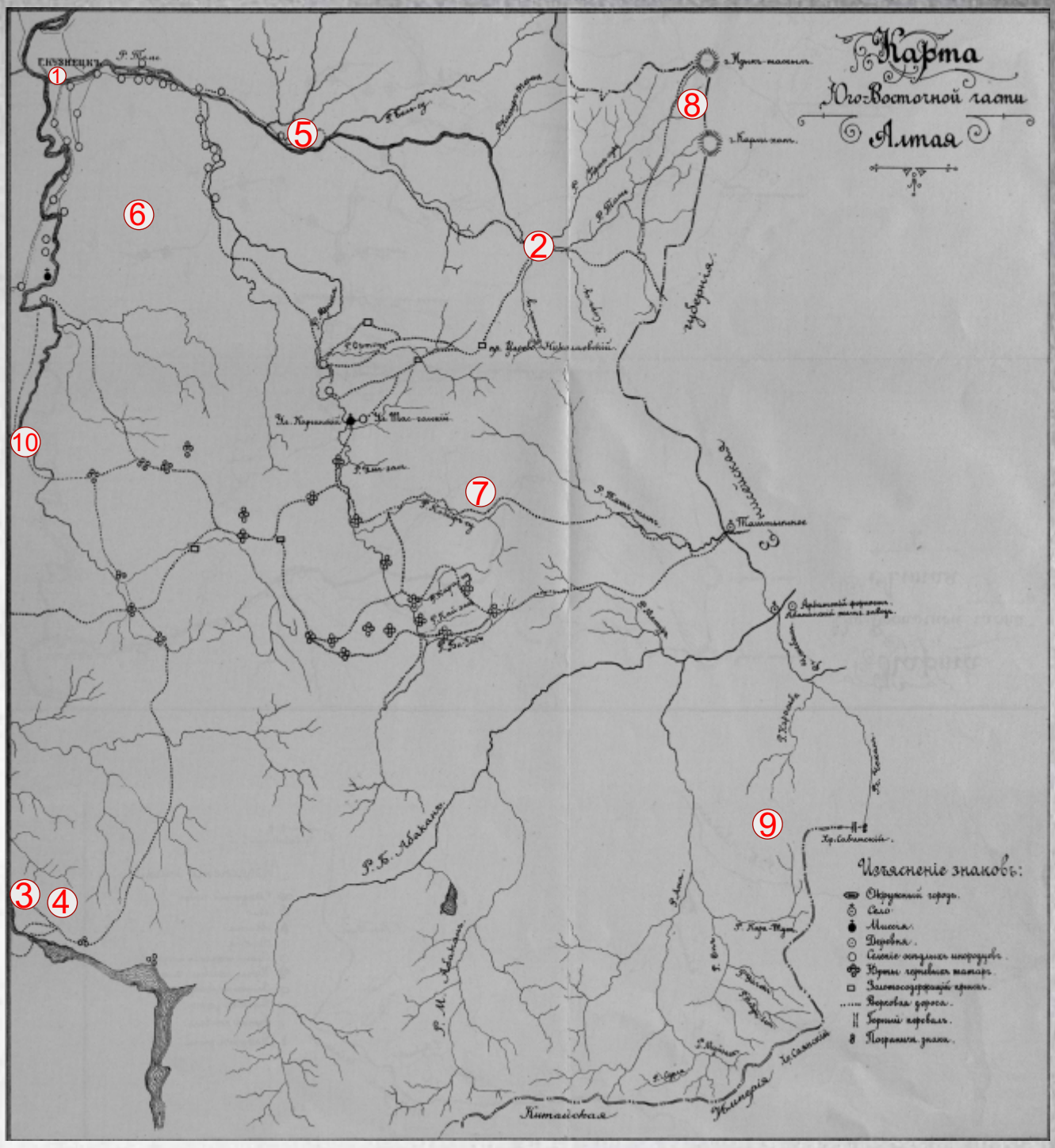
Финал

Отряд возвращается к избам. Ничего тут не поменялось, все та же темнота, гул и зловещая атмосфера. Дверь внутрь той самой избы подается даже как-то легко, с охотцей что ли. *Тут все зависит от того, накормился ли живоглот, или все еще преследует, или его оболочка была уничтожена. Если убита, то сейчас пробует занять другого персонажа.*

Когда дверь открывается, видно, что самый центр избы как раз занят. В самом центре избы расположилось отверстие, выложенное множеством острых зубов. Оттуда доносится громкое чавкание, влажное и максимально отталкивающее. Эти же зубы выкрашены красным. Игроки подходят и могут наконец избавить деревню от ее проклятия. Ка только раскаленный металл начинает течь на отверстие с зубами, от него поднимается дичайшая вонь, впору нос затыкать, плоть ямы плавится и стонет, зубы стекаются от нее вниз и там остаются сплошной зубной массой. Чавкание переходит в недовольный вопль. Все замирает, металл вдруг застывает вместе с извращенной плотью нечистого места — и пол избы зарастает сам собой, будто никакого отверстия тут и не было.

Ну а если вдруг игроки провалили мероприятие, то живоглот ими лакомится, конечно же.

КОНЕЦ



КАРТА РОГОВЩИНЫ

1. г. Кузнецк
2. г. Охтябрьск
3. г. Тачкаров
4. Васькин хуторок
5. Пропалина
6. отруб Ельнина
7. Двинятова пустынь
8. дворец Берей-ханы
9. Трегорская пуща
10. Глинистый овраг

Успех анархизма кропоткинско-бакунинского типа как доминирующей идеологии на территории, которая позже ославится «роговской вольницей», выглядел закономерным и предварялся определенным числом факторов и событий. Одно дополняло другое и цеплялось за третье.

Исторически на земле Алтая крестьянская община стала спасением для пахарей от условий окружающей среды, которая, так-то, не совсем проявляла к ним дружелюбия. Крестьянство очень быстро выучило, что даже переселяясь сюда и пытаясь вытянуть хозяйство в одиночку, единичный землепашец сильно уступал по возможностям сплоченному коллективу, той самой общине. Община покрывала минимум 85 процентов всех крестьянских хозяйств согласно данным 1915 года. Коллективность принятия решений и взаимная помощь крепко засели в головах крестьянства.

Перед волнениями семнадцатого года край пережил экономический упадок и многие помещики, нувориши и делатели денег, почесав котелки, покинули свои владения, оставив где на произвол судьбы, где на приказчиков, решив, что тут капитал будет простаивать, и только. Обнаружившие себя резко ни от кого не зависящими, или же зависящими только на бумаге крестьяне увидели, что могут добиваться тех же результатов в обработке земли, сборе урожая и разведении скотины даже и без доброго, но строгого барина. И это их несказанно порадовало. Местное самоуправление, по сути, уже представляло из себя отлаженную и сработанную систему. Все, что оставалось повстанцам — разрушить любые командно-административные механизмы, которые стояли бы выше его. С чем бойцы-анархисты края справились блестяще, и помогал им в этом обширный боевой опыт.

Алтайский край дал множество добровольцев и принудительно-мобилизованных для Великой Войны. Некоторые семьи со слезами провожали на фронт единственного кормильца, а в тылу женщины и даже малые дети брали хозяйство на себя, потому как мужчин-то не осталось. Солдаты с Алтая покрыли себя неувядающей славой на полях сражений, но так же и столкнулись с некомпетентностью офицеров и отношением к себе, как к скотам. Выражение «алтайский земляк» быстро стало нарицательным: стихийные, хаотичные, глядящие на ум и понимание стратегии, но не на погоны комитеты солдат довольно быстро показали свою боеспособность и умение отстаивать себя перед офицерами. Они же стали рассадниками недовольства, бунта и братаний, когда война вошла в затяжную фазу, а ее конец все отталкивался и отталкивался в неизвестное далеко. «Старшим» одного из «земляков» числился, например, прапор Григорий Рогов, как-то с неполным десятком солдат успешно захватившим защищенную пулеметами батарею болгар, да еще и располагавшуюся на доминирующей высоте.

Возвратившись в родные края, кто дезертировав, кто чин чином демобилизовавшись, а кто даже и после пленения, солдаты пронесли четкие убеждения, что война, в которой принимали посильное, оказалась бессмысленной, жестокой и нечеловечной, и что для царя-батюшки они представляли не более, чем убойное мясо. Сформировалось не просто недовольство: эти люди знали, с какого края держаться за винтовку, а страх смерти оставили где-то там, в окопах.

Не смог алтайский хлебороб впитать в себя и другу идеологию, кроме вольного коммунизма. Белые идеи не воспринимались как нечто достойное рассмотрение постольку, поскольку не несли в себе прямой выгоды для крестьянской массы. Даже наоборот: получалось, что после отвоевания воли, эту самую волю следовало с поклоном возвратить в руки тех, кто привык ее сильнейшим образом попирать: кулаков, духовенства и дворян. С другой стороны, не могли сколь-нибудь серьезно закрепиться в крестьянской среде и представители социалистов-революционеров, поскольку крестьяне уже забрали землю себе, явочным порядком. Выгод от присоединения к большевикам ратаи так же не просматривали, и все по той же причине: насущные преобразования уже провели в жизнь, когда Красные еще только приходили и утверждали их необходимость.

18 ноября в Омск перешел из рук эсеров, в основном, правого толка, в ведение адмирала Колчака. Давние разногласия между армией и правительством дали о себе знать, и тольк прославленный флотоводец мог устроить недовольную массу. В своем намерении наиболее традиционалистически настроенные круги не ошиблись.

Территории до самого Иркутска оказались в ведении Российской Державы, и сразу же понеслась реставрация, как она есть. Местный люд обязывали, загоняли в церкви, местами случались набеги и попытки силой привести к православию иноверцев. Помещики возвращались не одни, теперь с ними шли войска. Но практически сразу с освоением территории белыми началась и вся стихийная борьба против них со стороны крестьянской массы. Летучие партизанские отряды, прекрасно знавшие местность и пользующиеся поддержкой населения, на раз и на два разделывались с представителями Омска. Активные действия партизан сильно повредили связь Российской Державы с ее форпостами на востоке, в частности, Иркутском. Когда в нем вспыхнул мятеж, у белого правительства попросту не хватило сил удержать ситуацию под контролем, а власть в своих руках. Отдельные населенные пункты оставались под контролем белых, но в условиях прессинга со всех сторон офицеры вынуждены были или сдаваться, или с боем пробиваться к своим, или же уходить в партизаны. Чаще случалось второе: повстанцы заявляли открыто, что шанс уцелеть есть у рядовых, но не у командования. Пишется это быстро, но на деле процесс растянулся почти на год, и дело заключалось в слабой координации между частями мятежников. Как только партизаны начали устанавливать тесные связи и сговариваться друг с другом, белые вдали от границ своей Державы оказались, по сути, обречены.

Те эсеры, кто крайне расходился во взглядах с омскими сопартийцами, как раз планировали перейти к реализации своих проектов на базе Иркутска, ситуация же подтолкнула их действовать более споро и решительно. Местами даже слишком: колчаковская контрразведка уже успела засучить рукава и арестовать нескольких видных функционеров. В конце декабря 1919 года стартовали рабочие волнения. На следующий день войска гарнизона, поднятые по тревоге, столкнулись с переходом части сослуживцев на сторону вооруженных рабочих. Перетягивание города из рук в руки завершилось к началу января. А уже к началу февраля освобожденные от колчаковцев территории получили официальное оформление в виде Иркутской Советской Республики.

Трудящиеся и их преобразования оказались зажаты с двух сторон. С запада шли офицерские части, стремительно реанимируя монархические порядки. Их возглавляли не самые даровитые и опытные офицеры, скорее отправление на территорию алтайщины было для них чем-то вроде ссылки, пока основные силы боролись с красной заразой там, в других степях, им досталось привести к покорности местность, где даже нормальной армии не значилось. Тот же принцип касался и формирования рядового состава белых: закаленные боями кадры требовались на других фронтах, задача, поставленная перед офицерами здесь, состояла в закреплении плацдарма и обороне против наступающих сил ИСР. Белым частям относительно без проблем удавалось занять тот или иной хутор, а то и село с деревней, и даже город. Проблемы заключались в том, что крестьянская масса не собиралась устраивать открытое и генеральное сражение. Солдатикам кидали в спину финские ножички. На солдат нападали из засады, не смущаясь использовать численные перевес. Солдат препроваживали в болота под видом «мы вам коротенькую дорожку покажем, скоренько будете». Солдат банально деморализовывали, призывая осесть тут, даже вручая дом с хозяйством и пригожей женой. Оказалась провалена мобилизация: получившие оружие местные крестьяне сразу же обращали его против гостей из Омска. Относительно успешно шли реквизиции: посевы как раз вышли урожайные, и многие общины просто оказались не готовы попрятать зерно и снедь от маркитантских отрядов.

Белые отвечали на сопротивление местных террором, и чем дальше, тем более жестоким и суровым. Коль само население оказывает повстанцам всю возможную поддержку — надо это население сокращать. На первых порах истреблялись, хоть и показательно, лишь те, кто однозначно был в числе родственников повстанцев или ославился открытой их поддержкой. После перешли к аналогу выжженной земли. Русская армия под руководством генерала Терефьева добралась до Кузнецка и заняла его примерно третью своих сил. И вот в этот момент, когда войска адмирала оказались рассеяны по территориям и укоренились глубоко в тылы партизанщины, повстанцы стали наносить по ним самые решительные и жестокие удары. Очень скоро оказалось, что за пределами Кузнецка белых не ждет ничего, кроме вил в бок и пули из кустов. Зато сам Кузнецк наполнился теми, кто бежал от партизанского гнева и творящегося в губернии хаоса. Узкая прослойка интеллигенции, вздыхавшей по старым порядкам и более широкая кулачья, трясущаяся за себя, добралась до оружия и провела несколько актов устрашения потенциальных бунтарей. Терефьев посмотрел на это сквозь пальцы. Ситуация, и без того взрывоопасная, стала напоминать пороховую бочку. Все были готовы вцепиться в глотки всем. И ждать долго не пришлось.

С другой стороны правительство, именуемое Политцентром, воспринимало социалистические проекты как руководство к действию. И хотя полного превращения мужиков в пролетариат не планировалось, республике требовались рабочие руки. Много рабочих рук. И еда, желательно, опять же, много. Для перевода края на сторону социальной революции Политцентр выбрал двух персон: принявшего учение левых социалистов-революционеров генерала Ушевицкого и вдохновеннейшего оратора Зарокова. Самые же подкованные и понимающие крестьянина кадры оставались работать в Иркутске и его окрестностях: требовалось наладить систему Советов, разрешить противоречия между центром и местным самоуправлением и в условиях окружения врагами как можно быстрее поставить промышленность на ноги. Оставлять Колчаку пространства Алтайщины никто не планировал, но и уделить этому достаточно ресурсов молодая революционная власть никак не могла.

Ушевицкий видел ситуацию как продолжение войны, он шел на войну и делал все, чтобы победить. А чтобы выиграть кампании, нужно сблизиться с противником и переломить ему хребет в боестолкновении, на что Ушевицкий и сделал ставку. Напрасно революционер Зароков пытался внушать ему идеи медленного наступления и сотрудничества с партизанами, теми же роговцами, которых белые уже выбешивали, а вот красные пока еще не успели.

Путь Народно-Революционной армии сопровождался тем же самым, что и у белых: реквизициями, мобилизациями, и постоянными трениями между крестьянскими общинами и посланниками Иркутска. Зароков, как мог, пытался сглаживать противоречия, но Ушевицкий видел в стихии партизанщины угрозу и бандитизм, поэтому очень скоро селяне поняли, что красная редька белого хрена не слаще. По злой иронии судьбы, именно Зароков погиб от рук повстанцев: в деревне Мигайловка имел место инцидент, когда бойцы НРА силой реквизировали фураж и лошадей, а затем попытались так же силой реквизировать женщин. Это им удалось, но возмущенные мужики подняли на вилы народноармейцев, за что сослуживцы последних обстреляли деревню из пулеметов, убив не один десяток и многих ранив. Весть разлетелась быстро. В отместку в занятом Охтябрьске товарищ Шкурников объявил Народно-Революционную армию врагами народа. Часть оставленного гарнизона была уничтожена, часть взята в плен, часть перешла к повстанцам. А пытавшийся договориться Зароков получил пулю, когда поднял белый флаг и попробовал начать переговоры. Местные просто-напросто не поняли, чего этот жест означает, а дальше было уже поздно.

Относительно сильную поддержку Ушевицкому оказали в самом Кузнецке, где у социалистов давно имелся актив среди малочисленной, но бойкой прослойки пролетариев, которых привлекала революционная патетика. Прогремело восстание, и белая власть оказалась сброшена. Членов штаба Терефьева публично казнили, сам генерал исчез, а солдаты в основном попали в плен и были вырезаны. Взявший город Ушевицкий прослезился по поводу столь легкой победы и целовал местных в обе щеки. Пока не пришла весть об инциденте в Мигайловке. Среди теперь уже красного гарнизона зацвело недовольство, которое Ушевицкий мог бы легко подавить, но был слишком очарован перспективами вот-прямо-теперь идти на Омск и доставить неприятностей врагам революции там. Весть о том, что пути отступления к родному Иркутску перестали быть безопасными, однако, требовала внести коррективы в немедленные планы наступления. Тем временем жители Кузнецка взялись за подручные средства и принялись возвращать долги тем, кто пришел вместе с колчаковцами. Попытавшись обуздать события, Ушевицкий лично провел несколько показательных казней. Вспыхнул бунт уже со стороны контры, и оказалось, что войска Ушевицкого могут контролировать лишь небольшую часть города.

Что же в это время происходило за пределами Кузнецка? Такчаров стоял в стороне от борьбы революции и контрреволюции, никого просто не тянуло в более степную, граничащую с Монголией часть региона. Там революционные преобразования тесно переплелись с дележкой влияния между одними бандитами и другими.

Что же до крестьянства, поместные общины не только могли, но и умели взять управление всем в свои руки. Хотя самая главная задача, которая вдруг встала перед ними, оказалась задачей избавления от незваных гостей, пришедших ли под знаменами единой и неделимой, или же социализма, который вот завтра придет и всем сделает прекрасно. Революционное, настроенное анархически или близко к анархизму повстанчество разного рода получило у крестьян куда больше уважения, чем выходки белых и красных. Здесь действия повстанцев отличались от действий и революционеров и контрреволюционеров более чем принципиально и разительно. Повстанцы, хоть не везде и не всегда, но ставили интересы местных выше собственных. Да и к тому же тяжело было бы им отбирать необходимое у тех, кто до кровавой круговерти являлся их же соседями и добрыми друзьями. Крестьянство, видя, что о нем заботятся, само раскрывало житницы, давало раненым повстанцам укрытие и заботу, а всему движению в целом социальную опору, пропитание, кров и всяческую поддержку. Оказавшись в селе, повстанцы словом и делом утверждали идею, что селянам не нужно гнуть спины ни на кого вообще. И что самым страшным ударом для любого кулака будет не принудительная мобилизация в Народно-Революционную армию, но сытость и довольство их, крестьян.

Накладки, конечно, случались. Так, группа повстанческого атамана, известного как Махоркин, по непонятным причинам учинила расправу над несколькими жителями села Нащечье, заподозрив их то ли в кулачестве, то ли в сотрудничестве с красными. Махоркина и половину его отряда затем постреляли, оставшихся пригнал и заставил извиняться другой атаман, Трехлебов. И все равно исторические анналы Дома Свободы могут рассказать о десятках и десятках случаев насилия со стороны Государства Российского или же Иркутской Советской Республики, а вот таких свидетельств - единицы. Популярность роговцев и готовность населения поддержать партизан-безвластников проистекала из того, что роговцы не сворачивали революционные преобразования, но стремились их углублять.

Самые активные, мозговитые и харизматические выдвигались в вожаки, и, наряду с командирами, которые двигали революцию в массы с давних пор, выделялись и те, кого вперед выдвинула сама ситуация. Так, углекопы во главе с Новожиловым, известным как «Крот», при помощи взрывчатки фактически уничтожили крупный отряд Русской Армии, идущий на помощь к Кузнецку. Так, лихая дама, которую все величали Клавкой, смогла сколотить отряд из каторжанок и нанести ряд болезненных ударов по все более дезориентируемым белым частям. Так, вооружившиеся жители Такчарова сделали вид, будто привечают пришедшие с востока силы ИСР хлебом-солью, но когда те втянулись в город целиком и прошли на главную площадь, им дали недвусмысленный намек: или сдача оружия и казнь командиров и комиссаров, или же живым не уйдет никто. Вообще. Это боевая летучая дружина эсера Клетаря развернула оружие, отдав предпочтение местным советам, но не директивам далекого от нужд этих советов Политцентра.

Характер почти всех выступлений проявлялся стихийно. На этой ниве большую известность получили действия отряда Рогова-Новожилова, которые, несмотря на череду тяжёлых боев и даже несколько поражений от сил колчаковцев, провели так же немало успешных налетов. Именно эта слава привела красных к идее уничтожить знаменитого партизана. Что не получилось. В сложившемся хаосе Кузнецка подступившие объединенные силы партизан не без труда, конечно, но все же сломили сопротивление отрядов эсеро-большевистских сил, после чего начались убийства, взрывы и насилия. Кузнецк и так полыхал: остатки кулачества яростно бились с бойцами Народно-Революционной армии и местными, роговцы же, войдя в город, казалось, поставили себе целью убить всех вообще. Кузнецк перешел в руки партизан, над им подняли черное знамя с надписью «дух разрушения».

Предстояло еще много работы, как позитивной, направленной на строительство утопии анархизма, так и кровавой, против тянущихся со всех сторон щупалец власти, и нет сомнений, что местное население куда как способно к той и другой. Беда поджидает каждого, кто встанет на пути грозного роговского повстанчества.

Сказ о Владетеле, Хозяине гор и лесов Алтайских

Владетель пришел сюда на заре мира. И появился он так: стояла поляна ровная, на ней мирно паслись звери лесные, порхали разные птахи, и ползал всякий гнус. Как вдруг начала земля внутрь проваливаться да переделываться, переплетаться и укрепляться сама к себе. А птахи, звери и гнус хотели было убежать, да затянуло их туда же, не спаслись. И когда прошла неделя, земля сделала свое, и на месте поляны остался Владетель. Земля-матерь, во мудрости своей великой знала, что тем кто ее наследует, нужен толмач с ее наречия на их. Народы приходили и уходили, рождались и замирали без дыхания их божества, а Владетель оставался, и доносил где до самих богов, где и до смертных правду их общей матери. А потом случилось что-то, и Владетеля перестали слышать и даже замечать.

До самого дня Перелома. Тогда он воротился в исконные владения свои, да был несказанно удивлен переменами.

Владетель — хозяин неспешный, вдумчивый и глубокий. Покамест он лишь собирает с, Хозяйчиков и духов поменьше все, что те знают о крае, о чужаках, да о людях. Но скоро все это знание его переполнит, и тогда он начнет действовать, во славу своей великой матери, чьи наущения в его ушах не смолкают ни на миг.

Его описывают как трехметрового сухого старика в одеже неопределенного кроя, говорящего громким гласом, сильно смахивающим на перешептывание лесных крон, смешанного со звериным рыком. У Владетеля непропорционально длинные и широкие руки, достающие куда ниже колен, короткие и кривые тонкие ноги, напоминающие ствол молодой березки и широкое, бочкообразное туловище, левая половина которого смотрится чуть скошенной. На лице Владетеля отмечается слишком уж длинный нос, а его глаза - цвета свежей листвы. Каждый, кому довелось пройти в пущу, обязан обратиться к Владетелю с приветственным и ласковым словом, а так же сделать определенное подношение. В противном случае судьба такого человека может быть печальной.

Сказ о Глабрезу

Ехал один бывый вояка по своим делам, никого не трогал. Ехал он на своем верном коне в нескольких верстах от Кузнецка, где стояла деревня Пиминовка, в ту пору лен молодого Эраста Пиминова — барина со странностями. Девок он не портил, мужиков не порол, когда баре бежали — сам не бежал, а только скаталася то ли в сам Омск, то ли еще дальше, и вернулся оттуда с цельным сундуком всякого, что никому не показывал. А так как не лютовал особо, то и мужички ему зла не чинили. Остановился бы вояка за сколько-то до бури, да вот тут, в Пиминовке, он бы многое увидел. Например, как странный дым валил из дымохода барского терема, да только тянулся не по ветру, а замирал, и потом словно таял, ну чисто вуаль какая. Как по ночам округу будили странные вопли, вызывавшие прямо-таки животный ужас у людей и скотины, и как все тут же про них забывали, и ложились обратно спать, лишь утренним часом чувствовали себя словно измочаленными. Как погрузили плуги в землю, да та принялась стонать и причитать разными голосами. Как на третий день творящихся непотребств пришел поп, и стал служить, и каждое его слово повторялось, словно бы самой землей и переиначивалось, так что к концу службы поп выпил залпом бутылку кагора и околел тут же. Как на четвертый день никто из пиминовских не мог встать с печки — такая у каждого и каждой сделалась ломота и немочь в телах.

И вот на пятый день, когда некий вояка двигался лошадно по своим делам, посредь ясного неба над Пиминовкой сошлись тучи, и был их цвет странным, словно набили их противным болотным илом. Очарованный до глубины души внимал солдат тому, что посыпалось из туч на грешную Пиминовку. Как эти странные создания падали на строения, и, налетев на них с высоты, яростно лопались с низким, скорее ощутимым, чем слышимым звуком, и целые куски строений испарялись. Солдат прищурился, и увидел на улочке благообразного барина в дорогой одеже, и то как он голыми руками ловил странных гостей с неба, и бил их прямо руками, и прикладывал одного к другому.

Кто другой обезумел бы и сбежал, неся чушь, но солдат был иным. С детства он был знаком с тумаками, и голодом, нищетой и стыдом за драные портки, мукой душевной за темноту и забитость всех вокруг, добрых крестьян. Потом его зарекрутили, и он познал жестокость, ненависть, отчаяние, безумие схватки. Стоек был солдат; все, что иного согнуло бы в бараний рог, выковало его душу, обожгло и закалило. И сам страх боялся этого воина.

И смотрел воин, как пан довершает зловещую, безумную, богомерзкую, хуляющую все, что есть тварного креатуру. И солдат слез с коня, и привычным твердым шагом двинулся в бурю. И верный конь солдата упал, сотрясаясь в страшных конвульсиях, зрелище заставило его мозг кипеть, и вытек оный изо всех отверстий на лошадиной голове.

А солдат подступил к буре, и ступил внутрь, и твари, которые гибли, но и уничтожали, бессильно проходили сквозь него, и зря гибли только на земле.

Солдат поравнялся с паном. На лице последнего не осталось никаких человеческих эмоций. Каждая морщинка и черточка дергалась, вздрагивала, конвульсировала и сокращалась. От этого телесного хаоса оба глазных яблока пана треснули, и стекли вниз. Зубы лязгали с такой силой, что потрескались и раскрошились. Солдат испытал ненависть, какой у него не было ни к врагам, ни к генералам, ни к чему вообще. Он подошел к пану и свернул ему шею одним движением.

И сверху послышался звук. К тому моменту от Пиминовки осталось лишь воспоминание. Солдат взглянул наверх, и узрел кипящую, громадную, неописуемую массу, которая испытующе заглядывала в его, солдата, душу, и еще глубже. Масса отчаянно рвалась через тучи, которые были совсем не тучи. Падающие вниз чудища были ее частицами, которые стесывались о грани разлома в небе. Сущность поворачивалась то одной своей частью, то другой, и слишком для нее тут было узко. А звук нарастал. И солдат уже почти рухнул перед ним на колени, как вдруг помотал головой, вынул свою саблю и начал рубить то, что ваял пан, в щепки. И с каждым ударом он говорил слова. И каждое новое слово было громче предыдущего, пока его голос не сравнялся с речью гостья.

Буря стихла спустя пару часов. Солдат к тому моменту вытащил из изрубленной статуи нечто, больше всего похожее на кусок ткани, и бросил его на тело пана, лицо которого продолжало гримасничать даже после смерти. Солдат обнаружил, что последний раз он моргнул перед тем, как ступить на землю окаянной Пиминовки. И вот теперь он опустил веки, всего на миг.

Все стихло. Ни барина Пиминова, ни его деревеньки, ни ее обитателей. Одна лишь гигантская пропалина, словно тут горел костер на несколько пудов поленьев, да только уже из-под земли пробивались свежие ростки и побеги, делая поле как поле. Солдат поднял то, чем стало нутро статуи, отведав плоти Пиминова. Солдат посмотрел на небо. Там светило яркое солнце, а все облака куда-то попрятались...